1999/07 · ÁRA: 992 Ft
CD-ROM MELLÉKLETTEL

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 132 OLDALON

99

PC ZED

CD melléklet

STAR WARS™ EPISODE I THE PHANTOM MENACE™ RACER™

+32 OLDAL VÁLTOZATLAN ÁRON

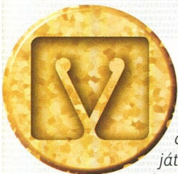
© LUCASARTS • USED UNDER AUTHORIZATION

Mechwarrior 3

Need for Speed 4

Discworld Noir





10 vagon papír

279

41 végi

20 CD

13

Másfél év..., 19 db PC ZED..., 20 db CD..., 2032 oldal ..., 887 cikk..., 8000 kép..., 6 000 000 betű..., 850 000 m² papíron..., 279 játékteszt..., 41 végigjátszás..., 13 000 Mbyte játék...

Ezeket a száraz tényeket hozta felszínre az elemzés, amely megelőzte a PC ZED újabb fejlesztését, bővítését.

Nagy változást hozott tavaly augusztusban az új arculat, több új rovat és a szó szoros értelmében a sokkal színesebb lap, az új design, az új grafika.

Puszta számokra fordítva: közel háromszorosára nőtt a példányszám. A növekedés azóta is tart.

Köszönet a lelkes olvasótábornak, aki jóban-rosszban végigkísérte a PC ZED hőskort, ápolt, dicsért és kritizált, de mindig mellettünk maradt a gyerekbetegségek idején is. A levelek, faxok, e-mailek igazolják, hogy a népszerűség azok körében nőtt leginkább, akik a komputert és a kicsit tudományos-fantasztikus világot, a rejtélyek megfejtését, a szórakozva tanulást, a holnap nagy talányainak mai megoldását, a rohamléptekben fejlődő tudomány napi eredményeit és mindennapi hasznosítását nemcsak csodálják, hanem részeseivé is akarnak válni. Szerte a világon nemcsak divathullám, hanem lassan életforma is a CYBER.

Oszlopos tagként kíván részt venni ebben a folyamatban a PC ZED.

Hónapról hónapra 132 oldalon számolunk be a szédítő komputer világ rideg valóságából a szórakoztatás, a kikapcsolódás időnként hátborzongatóan kellemes révületébe való átmenetről.

132 oldal ....

Reméljük, mindazt megtaláljátok benne, amit kértetek, amit vártatok.

Rohamléptekben szaporodnak azon olvasóink, akik a számítástechnikát, a komputerek világát egyre szélesebb körben hasznosítják. Reggeltől délutánig munkaeszköz, esténként, a szabadidőben, a hétvégeken pedig a kikapcsolódás, a szórakozás eszköze. A lényegesen kibővült és általában 15-20 oldalt tartalmazó hardver rovat elsősorban nekik készül, akik tudják, hogy milyen gépigényük, elképzelésük van, de a kínálatok özönében néha tanácstalanok, esetleg nincs idejük utánajárni, felderíteni az igényeikre legmegfelelőbb megoldást. Nekik állunk rendelkezésre akkor, amikor nemcsak bemutatunk újdonságokat, sokszor a holnapi komputervilág technikai csodáit, hanem megmutatjuk kapcsolatukat a mával, esetleg a tegnappal, megkönnyítve az eligazodást az egyedi, de mégis általánosítható problémákban.

Az egyik leghangsúlyosabb rovattá fejlesztjük az Internettel foglalkozó rovatot. Úgy gondoljuk, hogy forradalmian új megoldásokat hozott és bizonyára még számtalan kellemes meglepetéssel vár bennünket a médiák új generációja, amely CD hordozó nélkül juttatja el az érdeklődőkhöz a minden képzeletet felülmúló mennyiségű, minőségű információt. A hasznos ajánlások, tájékoztatások és tanácsok komoly támogatást nyújthatnak az Internet népszerűsítéséhez és mindennapos használatához.

A lap gerincét továbbra is a játék szoftverek alkotják. Mindent elkövetünk a gyors és friss információk, hírek, újdonságok érdekében. Tovább fog bővülni a játéktesztek száma és rendszeressé válnak a végigjátszások, visszatér a Cheat-rovat.

A következő hónapokban kiemelten tájékoztatunk benneteket az Episode One, a Star Wars, a Csillagok Háborúja aktuális és legújabb fejleményeiről, mert vitathatatlan, hogy a téma a játékszoftverek világán messze túl is felkavart mindenkit 1999-ben.

„A jóból is megárt a sok és nemcsak PC van a világon". Rendre elkalandozunk a zene, a film, a video, a könyvek világába („a jó öreg médiák") és itt is bemutatjuk az általunk legérdekesebbnek találtakat. Míg a komputeres szórakoztatás terén teljességre törekszünk, addig ezen a téren elsősorban csak a kiemelkedő eseményekre, az interaktív világgal való kapcsolódásokra, az egyes témák közötti összefüggések megvilágítására és sokszor csak szubjektív ötletekre lesz lehetőségünk.

Nagyon reméljük, hogy 1999. júliusa ugyanolyan nagyságrendű mérföldkő lesz a tartalmi fejlődésben, mint az egy évvel ezelőtti arculatváltás volt. Biztosak vagyunk benne, hogy az általunk feszegetett, sokszor hihetetlennek és elérhetetlennek hitt misztikumokról lerántva a leplet, egyre több (inter)aktív érdeklődőre és barátra találunk.

Lapozzatok tovább, mert ott van a XXI. század világa!...

Hanula Zsolt

Hanula Zsolt
főszerkesztő

6 000 000
betű

játékteszt 2032
oldal

97
tonna papír

000 887 cikk
kép

340 000
gjátszás példány

850 000 m^2
000 papír
Mbyte játék

PC ZED
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HAVILAP

II. ÉVFOLYAM 7. SZÁM
1999. JÚLIUS

MEGJELENIK HAVONTA

FŐSZERKESZTŐ
Hanula Zsolt

HÍRSZERKESZTŐ,
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs

PR ASSZISZTENS
Borotai Zita

SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest,
Bartók Béla út 152/C

TELEFON/FAX
203-1351

E-MAIL
pczed@zed.hu

HOMEPAGE
http://www.zed.hu

POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27

KIADJA A
CD PEGASUS KFT.

FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője

TERJESZTI
a HÍRKER Rt.,
a Kiadói Lapterjesztő Kft.,
NH Rt. regionális
részvénytársaságok,
valamint a számítás-
technikai szaküzletek.

TERJESZTÉS GONDOZÁS
Sajtómenedzser Bt.
Tel.: 343-2346

ELŐFIZETÉSBEN
TERJESZTI A KIADÓ.

ELŐFIZETÉSI DÍJ
CD MELLÉKLETTEL:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.

TIPOGRÁFIA &
NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHA LÁSZLÓ,
HELTAI CSABA,
MOLNÁR ISTVÁN,
SZABÓ DÓRA

A LAP ELŐFIZETHETŐ BÁRMELY POSTAHIVATALBAN KÉRHETŐ POSTAUTALVÁNYON, A KIADÓ ÁLTAL KÜLDÖTT VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ „KÉSZPÉNZÁTUTALÁSI MEGBÍZÁS” NYOMTATVÁNYON, VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL A 10200940-20116217-00000000 SZÁMÚ BANKSZÁMLASZÁMRA. KÜLFÖLDRE ELŐFIZETHETŐ A HUNGAROPRESS KFT.-N KERESZTÜL TEL.: (36-1) 206-1927, FAX: (36-1) 206-1921, E-MAIL: HUNPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU

Hirdetések felvétele
a szerkesztőségben

ISSN 1417-930X

tartalom

FÓKUSZBAN





JÁTÉKOK ABC SORRENDBEN

Flanker 2.0

Nagy divatja van mostanában a „sötét" oldalnak. Nem egy játék jelent meg, ahol a nagy Szovjetunió főtitkárának dicsőségéért kell küzdenünk. Ilyen volt a Su–27 Flanker is, aminek most gőzerővel folyik a továbbfejlesztése. A 2.0-s verziószám komoly előrelépést ígér, elsősorban a grafikai engine tekintetében – a berepülhető táj most már teljesen texture-mapped technikával tárul elénk. A szimulátor realisztikusságára jellemző, hogy akár a Doppler-effektust is kihallhatjuk a háttérzajok közül.







Játéktörténelmi pillanat lesz, amikor az első játékos a levegőbe emelkedik a Kuznyecov admirálisról elnevezett repülőgép-hordozó fedélzetéről. Vége az amerikai hegemóniának, a Su–33-as ülésében már vörös csillagosként uralhatjuk a tengerek felszínét!

Amennyiben összefüggő hadjáratban veszünk részt, alkalmunk nyílik elmélyedni a divatos erőforrás-menedzsment témakörben. Akinek nem tetszenek a gyári küldetések, kreativitásukra támaszkodva megteremthetik álmaik konfliktusát is – igaz ez nem kevés türelmet és tervezőkészséget igényel a külön utakon járó játékostól.

A gyakorlatlan pilóták az összetett és realisztikus szimulátor lépésről-lépésre történő elsajátításához segítséget kaphatnak egy instruktor személyében, aki velünk repülve utasít az elvégzendő feladatokra. Remélhetőleg a játék megjelenésekor a szimulátoros osztály ügyeletes hetese büszkén jelentheti majd: szivódnya nyiktonye atszuszvujet!

FLANKER 2.0
MINDSCAPE
REPÜLŐ-SZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 NYÁR

Panzer General III Assault

A Panzer General alkotói is érezhették, hogy az új kihívásokra (West Front, TOAW stb.) válaszolni kell, ezért teljes erőbedobással dolgoznak a legendává vált sorozat harmadik generációján. Az említett konkurensek realizmusával nem veheti és nem is akarja felvenni a versenyt a PG-sorozat, inkább a látvány tekintetében kívánnak maradandót nyújtani. Tankjaink, repülőink végre elhagyják kétsíkú világukat, és három dimenziós terepen vívják tovább küzdelmüket. Az előzetes képek alátámasztják, hogy nem rókabőr-nyúzó játékkal lesz dolgunk...

A játékmenet a képi világgal ellentétben még egyszerűbb és könnyedebb formát ölt, azaz a lehető legszélesebb játékos-réteg számára próbálják fogyaszthatóvá varázsolni a programot. nem mehetünk szó nélkül el a beígért új, rugalmas felszerelési procedúra mellett, és nem hagyhatjuk figyelmen kívül a hangzatos Action Combat System névre keresztelt fejlesztést sem. Ennek lényege az, hogy a tapasztalt, veterán parancsnokok több utasítást adhatnak ki zöldfülű kollégáiknál, illetőleg a kiadott ukázokat katonáink hatékonyabban hajtják végre.

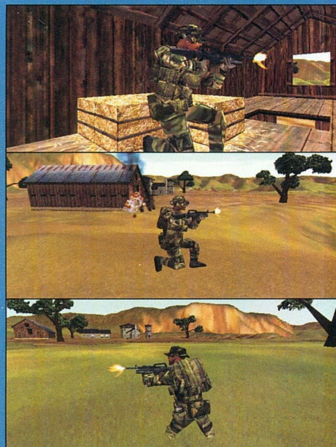
Csatáinkat ezúttal is a második világháború keretei között kell megvívnunk, de most első ízben nem lesz lehetőségünk az egész konfliktus végigjátszására. A Panzer General III-ban „mindössze" a nyugati frontot és Észak-Afrika homokját taposhatjuk. Hadjáratainkat német, angol, amerikai és francia tábornokként vezényelhetjük, s kárpótlásul az orosz fél hiányáért több, mint 200 féle alakulattal találkozhatunk az ütközetekben. A húsz különleges parancsnoki képesség tovább árnyalja az egységek példátlan sokszínűségét. A kampányokon kívül hatvannál is több egyedülálló küldetést próbálhatunk ki a számítógép és/vagy rokonlelkű ismerőseink ellen. Az előzetes információk mindenre engednek tehát következtetni, csak arra nem, hogy unatkozni fogunk a megjelenés utáni napokban...

PANZER GENERAL III ASSAULT
MINDSCAPE/SSI
STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ



Delta Force 2

Nem hiányozhat a NovaLogic kínálatából a sok más folytatás mellett a Delta Force második része sem, hiszen már a vegyes fogadtatású első résznél érezni lehetett, hogy nem hagyják a játékot folytatás nélkül. Áttörő újításokra felesleges számítani, csupán a szokásosak: új küldetések, kampányok, fegyverek, ellenfelek, és természetesen ezt a produktumot is az új generációs Voxel engine-nel vértezik fel. Többjátékos mód mind LAN-on, mind Interneten keresztül lehetséges, utóbbi hang alapú irányítással megfűszerezve. A Delta Force 2-ben az amerikai haderő specialista katonáivá válhatunk, hogy összehangoltan veszélyes küldetéseket vigyünk véghez a világ különböző pontjain. A programozók elmondták, hogy mindent, ami jól sikerült az első részben, áthúznak a másodikba, minden egyebet pedig újraírnak. Játéktechnikai szempontból választhatunk, hogy külső kameraállásból, vagy inkább first person nézetből kívánunk játszani, de természetesen bármikor váltogathatunk a kettő között.



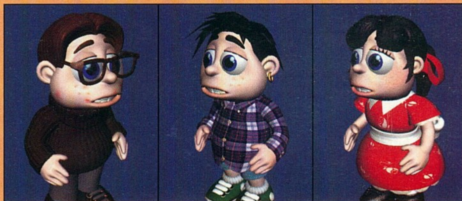
DELTA FORCE 2
NOVALOGIC
KOMMANDÓS-SZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ

Theme Park World

A Theme Park volt az első igazi „vidámpark-szimulátor", amely a humort és a stratégiai elemeket ügyesen vegyítve mindenki számára kellemes kikapcsolódást nyújtott. A játék lényege, hogy egy kezdéskor üres füves területből virágzó szórakoztató parkot hozzunk létre és menedzseljünk minél sikeresebben. Hullámvasutat, kísértetkastélyt, dodgempályát, körhintát, és még ezernyi más dolgot kellett építenünk, hogy a látogatók a mi parkunkat részesítsék előnyben a konkurenciával szemben.

A Theme Park Worldben sem lesz ez másként, a különbség azonban mégis óriási! A játék a régi izomertikus megvalósítás után a park most már valódi, szabadon forgatható-zoomolható három dimenzióban jelenik meg. Az igazi nagy dobás azonban az, ha kívánjuk, bármikor belebújhatunk valamelyik szórakozni kívánó látogatónk bőrébe, és saját szemünkkel győződhetünk meg arról, hogy valóban jól érzi-e magát – mindezt first person perspektívából! Példának okáért felülhetünk a saját magunk által tervezett hullámvasútra, és mehetünk vele egy-két menetet. Mindez a többi építményre is igaz, így dodgemezhetünk, gokartozhatunk, bejárhatjuk a kísértetkastélyt stb. A nagyszerűnek ígérkező játékot rendkívül jól és mókásan megkomponált renderelt animációk egészítik ki. A nemrégiben megjelent Rollercoaster Tycoon készítőinek igencsak oda kell figyelni a játékra, ha nem akarnak lemaradni.





THEME PARK WORLD
ELECTRONIC ARTS/BULLFROG
MANAGER
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE

Tachyon: The Fringe





Úgy tűnik, a NovaLogic megelégelte, hogy csak harcászati katonai szimulátorok kiadójaként emlegetik a nevét: a Tachyon egy űrben játszódó Elite-szerű akció-kalandjáték lesz. A történet 4-500 év múlva játszódik a jövőben, ahol szinte minden a gigantikus multinacionális cégek kezében van, beleértve a törvénykezést is. Kezdéskor éppen egy konfliktus kellős közepébe csöppenünk: a Galspan mamutvállalat ki akarja terjeszteni befolyását az egész szektorra, ám egy helyen ellenállók csoportjába ütköznek, ezek a Bora lázadó telepesek, akik nem hajlandóak feladni elveiket a mamutvállalat erőszakos politikájának kedvéért. Nekünk kell eldöntenünk, hogy melyik oldalra állunk a konfliktusban, a hatalmas vállalat mellé (könnyebben hozzá lehet jutni a jobb hajókhoz, felszerelésekhez, viszont nem tudni, a cég mikor dönt úgy, hogy vérdíjat tűz ki a fejünkre, mert esetleg már kellemetlenné válunk a számára) vagy a lázadó telepesek oldalára. Utóbbi hátránya, hogy a telepesek a küldetésekért kevesebb pénzt tudnak fizetni, és a felszerelésekhez is nehezebb hozzájutni (elrabolt szállítóhajókból, kalózszállítmányokból), előnye viszont, hogy mindig baráti jótanácsokat kapunk, biztosak lehetünk abban, hogy semmit sem titkolnak el előlünk. A játék történetét mi alakítjuk, hiszen nincsen megszabva a küldetések végrehajtási sorrendje, azokat oldjuk meg, amelyek számunkra szimpatikusak, esetleg még azokat is, amelyeket segítőink (Galspan vagy Bora telepesek) kiadtak ukázként.

Kezdetekkor egy kis rakterű, gyenge védelmi fegyverzettel ellátott hajóval indulunk, ezt nem árt a legrövidebb időn belül lecserélni. Persze felszerelések ezrei közül mazsolázhatunk, lehetőség lesz szinte darabjaiból összerakni egy hajót, annak fegyverzetét, védelmét. Aki szerette az Elite-szerű, nagyjából cél nélküli, kereskedős, kalózkodós, fejlesztgetős játékokat (Privateer, Archimedian Dynasty), annak bizonyára minden vágya már kipróbálni a játékot, amihez a NovaLogic saját engine-t készít.

TACHYON: THE FRINGE
NOVALOGIC
ŰRSZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ

NYÁRI–ŐSZI MEGJELENÉSEK



AUGUSZTUS	AMEN: THE AWAKENING	GT
AUGUSZTUS	CIVILIZATION 2: TEST OF TIME	MICROPROSE
AUGUSZTUS	C&C: TIBERIAN SUN	ELECTRONIC ARTS
AUGUSZTUS	BENEATH	ACTIVISION
AUGUSZTUS	FLIGHT UNLIMITED 3	ELECTRONIC ARTS
AUGUSZTUS	SYSTEM SHOCK 2	ELECTRONIC ARTS
SZEPTEMBER	BATTLEZONE 2	ACTIVISION
SZEPTEMBER	DRIVER	GT
SZEPTEMBER	EVOLVA	VIRGIN
SZEPTEMBER	GIANTS	INTERPLAY
SZEPTEMBER	PANZER GENERAL III ASSAULT	SSI
SZEPTEMBER	MESSIAH	INTERPLAY
SZEPTEMBER	PHARAOH	SIERRA
SZEPTEMBER	QUAKE 3: ARENA	ACTIVISION
SZEPTEMBER	GRAND THEFT AUTO 2	TAKE 2
OKTÓBER	AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	MICROSOFT
OKTÓBER	ARMY MEN 3	3DO
OKTÓBER	DIABLO 2	BLIZZARD
OKTÓBER	RAYMAN 2	UBI SOFT
OKTÓBER	IMPERIUM GALACTICA 2	GT

A listában szereplő időpontok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő, hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.

Armored Fist 3

Folytatódik az M1A2 Abrams története is. A páncélozott szörnyeteg második visszatérése leginkább a többjátékos rész köré koncentrálódik, az Interneten keresztül egyszerre harmincan is játszhatnak különböző tankokban, egymás ellen vagy csapatjáték keretében. A BattleCom sikerét megirigyelve a NovaLogic is kifejlesztett egy emberi hang alapú chat rendszert, a Voice-Over-Netet, így nem kell az üzenetek beírásával eltöltenünk hosszú másodperceket, egyszerűen beleszólunk a mikrofonba, és az odaát tökéletesen hallatszik!

A sokat kritizált engine-en is sokat javítottak, végre kihozták a Voxel Space 32 bites változatát, ami ugyan még mindig nem egy Q3: Arena, de egy ilyen stílusú játékban az nem is szükséges. 60 tonnás, 1500 lóerős tankunkkal mostantól nemcsak a célpontokat tudjuk kilőni, megrongálni, elpusztítani, hanem minden tereptárgyat, ami csak az utunkba akad (épületek, járművek, házak, fák, növények)! A gyalogságnak igen fontos szerepe van az AF3-ban: tankjainkkal meg kell védenünk őket, és segítenünk kell nekik az ellenséges gyalogság elleni akciókban is. Lassan új hagyományt köszönthetünk abban a tényben, hogy a kiadók felteszik a CD-re játékaik mellé azok pályaszerkesztőit is, nincs ez másként az Armored Fist 3-nál sem.

Close Combat 4

A közelharc folytatódik, de immár az SSI berkeiben. A Microsoft lemondva sikeres sorozatáról a Mindscape rendelkezésére bocsátotta a trilógia bővítésének jogát. Hogy mennyiben változik meg a játék szemléletmódja és stílusa, arról még nem lehet meggyőző állításokat tenni, mindenesetre a bemutatott verzió alapján ítélve gyökeres változtatásokra nem kerül sor. A nézet továbbra is a felülről, madártávlatból szemlélt csatatér marad, s az egységek, tereptárgyak sem mennek át jelentős metamorfózison. Ezen nem csodálkozhatunk, mert a fejlesztők továbbra is az Atomic Games tagjai közül kerül ki.



Szerepet kap viszont a légierő, ugyanis támogató eszközként ők is bekerülnek a repertoárba. Persze a közvetlen közelben manőverező saját egységeket nem könnyű megkülönböztetni onnan fentről, ezért óvatosan bánjunk a csapásmérésekkel! Végre nemcsak gránátok, de csapadék is hullik a Close Combat katonáinak fejére. Harc közben szemerkél az eső és nyakunkba zúdulhat egy komoly hófúvás is. Azért van olyan nagy jelentősége a csapadéknak és az időjárásnak a negyedik rész esetében, mert a játék a híres '44-es német nyugati offenzívát dolgozza fel. A Halál ötven órájában megismert események ezúttal a mi taktikai érzékünknek köszönhetően vehetnek új fordulatot…

CLOSE COMBAT 4
MINDSCAPE/SSI
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE



ARMORED FIST 2
NOVALOGIC
TANKSZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE

Warlords BattleCry

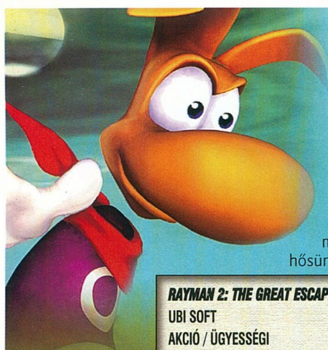
Az éjszakai ég két könnycseppet ejt: egy kéket, mint a mennyek – ő Lucifus, a Védelmező, az Életet adó, a Fájdalmat megtörő. A másik vörös, mint a pokol tüze – ő Navaar, a Hódító, a Halálhozó, a seregek ura és parancsolója. Mindketten túl hatalmasak a halandók erejéhez képest, ezért pusztulniuk kell. Ám ha ember kezétől esnek el, a világra nagy katasztrófa vár…

Ezzel a hangulatos kerettörténettel kezdődik a Warlords-sorozat legújabb része, ahol – szakítva az eddigi hagyományokkal és követve a divatot – valós idejű harccal dől el a világuralom sorsa. Amennyi előnnyel jár egy ilyen húzás, annyi buktatót is tartalmaz. Az RTS-ek piaca nagyon telített, ezért igazán újszerűt és eredetit kell alkotnia annak, aki ebből a tortából kíván egy nagyobb szeletet kihasítani. Ígéretekből nincs is hiány: minden eddiginél értelmesebb AI (hányszor hallottuk már ezt, talán most valóra válik az állítás…), hat fejezetre bontott hadjárat két megközelítésben (jó és gonosz oldal), új fajok, osztályok, varázslatok. A Warlords világának előnyeit sem szeretnék kiaknázatlanul hagyni a készítők, ezért komoly szerepet kapnak a hősök, akik fejlődve egyre komolyabb beleszólással bírnak ütközeteink kimenetelébe. Mágusaink nyolc szféra hetvennél is több varázslatát olvashatják rá ellenségeink fejére, s természetesen minden egyes trükköt külön animáció elevenít meg.



WARLORDS BATTLECY
MINDSCAPE
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 OKTÓBER

Akik a monoton erőforrás-gyűjtögetés miatt fordultak el a valós idejű játékoktól, jobban teszik, ha vetnek egy pillantást a BattleCryra: itt automatikusan folyik a betakarítás, legyen szó aranyról, kőről vagy éppen kristályról. Szegény peonok, mihez kezdenek ezentúl…?

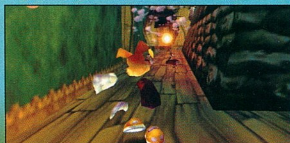


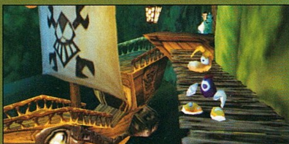
Rayman 2: The Great Escape

Rayman visszatér a számítógépek monitoraira, de az unalmas és elavult 2D helyett immáron teljesen három dimenzióban. A megjelenítésben végrehajtott változás ellenére a játék lényege és stílusa ugyanaz maradt. Raymannel kell végigugrándoznunk a különböző világokon, és a platformjátékok íratlan törvénye alapján összeszedegetnünk mindent, amit fel lehet venni. A program sztorija szerint űrkalózok elfoglalták Rayman bolygóját és megzavarták az addigi békés életet. A többi lakossal együtt bebörtönözött Raymannek sikerül kiszabadulnia, s fejébe veszi, hogy mindenáron megmenti barátait. Itt kezdődik a játék, amelyben Raymannek immár másodszor kell(ene) megmentenie az egész világot. Küldetése közben hősünknek 14 mágikus világon kell végigküzdenie magát. Az előző részből megismert speciális mozgások mellett Rayman sok új dolgot tanult, ilyen az, amikor hajának segítségével helikopterként emelkedik a magasba. Ebből is látszik, hogy a játék – csakúgy mint az elődje – inkább a fiatalabb korosztálynak készül, de természetesen az idősebbek is jól elszórakozhatnak vele...

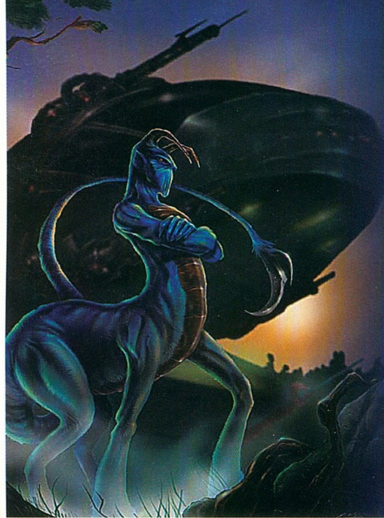
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
UBI SOFT
AKCIÓ / ÜGYESSÉGI
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. OKTÓBER







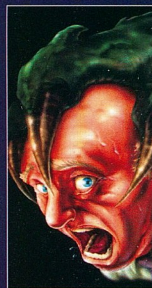

Animorphs



Hazánkban kevésbé ismert, de az Egyesült Államokban igen népszerű az Animorphs, amely először könyv-, majd TV-film alakjában jutott el a rajongókhoz. Az Animorphs-sorozat főszereplője öt srác, akiknek az a nem könnyű feladat jutott, hogy a Földet megmentsék egy idegen faj inváziójától. Ehhez egyetlen segítségük van, egy speciális képesség, amelynek segítségével bármilyen állattá átváltozhatnak, amelyet megérintenek. A játéknak is ez az átváltozó rendszer az alapja, hőseink a feladatokat ennek a képességnek a segítségével tudják megoldani. Az érdekes akciójáték sikeres teljesítéséhez öt 3D-ben megvalósított világon keresztül kell átküzdenünk magunkat.

ANIMORPHS
GT INTERACTIVE
AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 2000. MÁRCIUS





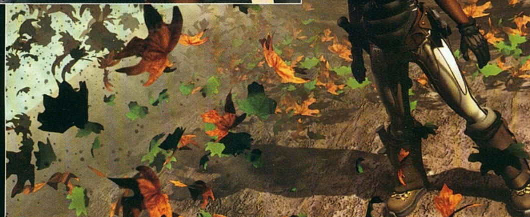
Urban Chaos

Tovább tombol a Tomb Raider-mánia az Eidosnál. A legújabb klón a sötét jövőbe kalauzol bennünket. Csakúgy, mint a többi hasonló stílusú program, az Urban Chaos is a verekedős-, lövöldözős- és a platformjátékok keveréke. A játék a nem túl távoli jövőben játszódik, amely azonban egy kicsit más, mint azt manapság elképzeljük. Úgy tűnik, Nostradamus jóslatai bekövetkeztek: eljött közénk a Pusztító...





A játékos két karakter közül választhat, hogy megkíséreljen újból békét hozni a Földre. Teljesen szabadon fedezhetjük fel a várost, amely a Tomb Raiderhez hasonlóan 3D-ben jelenik meg. A játék küldetés-alapú, a készítők szerint remek háttértörténettel felvértezve, amelynek igen fontos szereplői a városlakók – tőlük létfontosságú információkat és fegyvereket szerezhetünk. A készítők a játék hangulatát különféle időjárási effektekkel igyekeznek feldobni, lesz eső, köd, hó, és természetesen nappal, illetve éjszaka is.

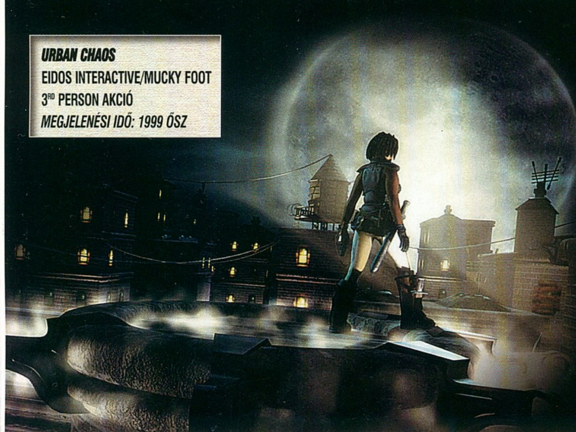






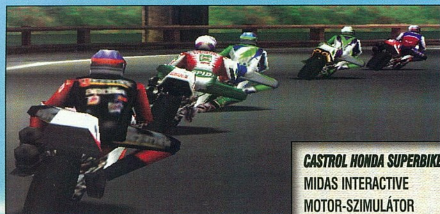


URBAN CHAOS
EIDOS INTERACTIVE/MUCKY FOOT
3RD PERSON AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ



Castrol Honda Superbikes 2000

A nagyszerű EA Sports-féle Superbikes babérjaira pályázik a holland Midas a Castrol Honda Superbikes 2000-rel, ami a címadó márka végletekig valósághű szimulációját ígéri, sosem látott részletességű grafikával körítve. Annak érdekében, hogy a játékosok igazán ott tudják magukat érezni a 240 km/h sebességgel száguldó motor nyergében, több Superbike világbajnok segédkezett a program fejlesztésében, akik mind Honda Castrollal nyertek a bajnokságot. A sportjátékokban megszokott motion capture technikát alkalmazták a készítők, így a versenyzők igazán élethűen kapaszkodnak a nyeregben, dőlnek be a kanyarban, vagy – balszerencsés esetben – törik össze magukat az aszfalton... Ha esetleg letérnénk a pályáról, a program szimulálja a különböző talajtípusokat a kerekeink alatt – ez különösen a force feedbackes kontrollerek tulajdonosait lelkesítheti. Bár a programhoz ajánlott minimum hardver elég erős (PII266 + Voodoo 2), de a programozók szerint egy ilyen gépen soha nem fog a képismétlés 60 fps alá esni...





CASTROL HONDA SUPERBIKES 2000
MIDAS INTERACTIVE
MOTOR-SZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. AUGUSZTUS





No One Lives Forever

Senki sem él örökké, még a first person shooterek Superman-szerű főhősei vagy a filmek titkos ügynökei sem. Ez az alapgondolata a Monolith új Litech engine-re épülő, belső nézetű lövöldözős akciójátékának. Az Austin Powers-filmek által divatba hozott hatvanas évek James Bond-filmjeit parodizáló játékban Adam Church-öt, Őfelsége Legeselegtitkosabb Szolgálatának szuperügynökét alakítjuk, akinek feladata természetesen a világ megmentése. Az aktuális világvégét egy keletnémet tudós akarja éppen a bolygóra szabadítani, de meg fog gyűlni a bajunk a Brit Birodalmat fenyegető terrorszervezettel, a régi Bond-filmekből ismerős HARM-mal is. Hősünk – érezvén a helyzet súlyát – még az ötórai teát sem fogyasztja el kedvenc klubjábak, hanem egyenesen az események közepébe veti magát... A játék fő érdekessége a 007-es ügynök által előszeretettel használt „gadget"-ek (karórába szerelt légelhárító rakéta és társaik) megjelenése. A humoros first person shooterek rajongói a Duke Nukem óta nincsenek igazán elkényeztetve – remélhetőleg a No One Lives Forever hamar megjelenik, hiszen mint tudjuk, senki sem él örökké...



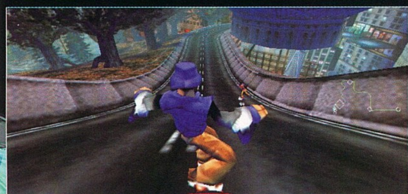
NO ONE LIVES FOREVER
MONOLITH
FIRST PERSON SHOOTER
MEGJELENÉSI IDŐ: 2000

TrickStyle

A III. Világháború befejezése után a világ igen gyors fejlődésnek indult. A megélhetés nagyon egyszerű és könynyű, csak a kiválasztottaknak adatott meg, hogy ledolgozhassák a heti maximum 37 és fél órás munkaidőt. A tömegek éppen ezért unatkoznak, ám ekkor tűnik fel a színen egy új sportág, amely – úgy tűnik – le tudja kötni az embereket. Ez pedig nem más, mint a gördeszka jövőbeli vál-



tozata, amely a légdeszka elnevezést kapta – ezt a Vissza a jövőbe 2-re hasonlító eszközt lovagolhatjuk meg az Acclaim játékában. Habár a játék sztorija némileg kiemelkedik az eddig hasonló stílusú alkotások közül, maga a program felépítése nem. Adva van a rengeteg pálya, a cél pedig az, hogy minél gyorsabban végigmenjünk rajtuk – lehetőleg úgy, hogy a többiek előtt érjünk célba. Újdonság azonban a TrickStyle-ban, hogy van olyan játékmód is, amelyben a minél látványosabb figurák bemutatása a cél. Mindehhez természetesen nagyon gyors 3D grafikai megvalósítás is jár.







TRICKSTYLE
ACCLAIM
AKCIÓ-SPORT
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE



ÜZLETI HÍREK

Az Eidos és az Infogrames után egy harmadik óriás, az EA is beszállt a PlayStationön mostanában induló trend követői közé: ez pedig a játékkölcsönzés, illetve a „próbáld ki, mielőtt megveszed!"-mozgalom.

A Ubi Soft megszerezte a Disney-filmek karaktereinek számítógépes- és konzoljátékokban való felhasználásának jogát.

Az eddig kizárólag játékkonzolokkal foglalkozó francia kiadó, a Titus újabb 25 millió dollárért vásárolt Interplay-részvényeket, így többségi tulajdonossá vált.

Az Interactive Magic teljesen átállt az online játékok kiadására – a többi félkész projektjét a Ubi Soft vette át.

Michael Crichton, a híres bestseller író (Jurassic Park, Vészhelyzet) Timeline Studios nevű szoftverfejlesztő cége az Eidost választotta játékai kiadójául.

A Konami konzolos játékait (köztük a híres Metal Gear Solidot) a Microsoft fogja ezentúl PC-re konvertálni.

A játékkiadó cégek közül elsőként az EA éves forgalma túllépte a mágikus egymilliárd dolláros határt. A tavalyi 908 milliót idén 1,2 milliárdra tornázták fel, ebből a tiszta nyereségük 73 millió dollár volt.

Az Eidos az év hasonló időszakában 364 milliós forgalmat bonyolított le, ezzel több mint 60 százalékos emelkedést értek el egy év alatt.

A zenei Oscarkét is ismert Grammy-díjak történetében először az idei évben a legjobb számítógépes játékzenéket is külön kategóriában díjazzák.

Az Interplay bejelentette, hogy hamarosan kiadják a Baldur's Gate és a Descent 3 Macintosh-verzióját.

A Codemasters felvásárolta a Sensible Software-t (Sensible Soccer-sorozat, Cannon Fodder).

Force 21

Se szeri, se száma azoknak a játékoknak, amelyek az eljövendő harmadik világháború eseményeit dolgozzák fel. Nem lesz ez másképpen a Red Storm Entertainment Force 21 nevű real-time stratégiai játékában sem. A program 2015-ben játszódik, az agresszor pedig nem más, mint Kína, amely ország vezetői világuralmi terveket dédelgetve megtamadják a szomszédos Kazahsztánt. Úgy tűnik, az amerikaiak végleg elfeledkeztek az oroszokról, mint bajkeverők, helyüket a Kínaiak vették át. A konfliktusba természetesen beleavatkozik az Egyesült Államok is. A mi feladatunk rövid távon egyes ütközeteknek, hosszú távon pedig magának a háborúnak a megnyerése. A játék korunk divatját követve teljesen 3D megjelenítést használ, kinézetében legjobban a közelmúltban megjelent Warzone 2100-ra emlékeztet. A program küldetésalapú, igen változatos feladatokban kell bizonyítanunk rátermettségünket. A játék érdekessége, hogy csak és kizárólag az ütközetek levezénylése a feladatunk, a fejlesztéssel és az egységek gyártásával nem kell foglalkoznunk.



FORCE 21
RED STORM ENTERTAINMENT
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ

Creatures 3



Akinek még nem volt elege a kicsi, idétlen, nagyfülű szörnyecskékből, az hamarosan újból megpróbálkozhat azzal, hogy a helyes irányba próbálja terelni fejlődésüket. A Creatures 3, amely a második rész előtt ezer évvel játszódik, a nornok evolúciójának egy újabb fejezetét meséli el. A Shee nevű intelligens faj elhagyatott űrhajójába költöznek be a nornok. Az űrhajó területe kétszer akkora, mint a Creatures 2-é volt, és öt nagy részre oszlik. Minden rész más és más környezeti feltételt nyújt a normok számra. A Creatures 3 világa jobban emlékeztet a valós világra, mint a korábbi részek, például már szerepet kap a gravitáció is. Kis lényeinket megtaníthatjuk arra, hogy különböző elemekből vadonatúj készülékeket építsenek. Ilyen az a gép, amely egy Grendel megpillantásakor rálő a Paradicsom-ágyúval... Akik nem a lövöldözős és egyéb adrenalin-pumpáló játékokat kedvelik, minden bonnyal örömmel töltik idejüket a Creatures 3-mal.







CREATURES 3
MINDSCAPE
TAMAGOTCHI
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. NOVEMBER

Várólista

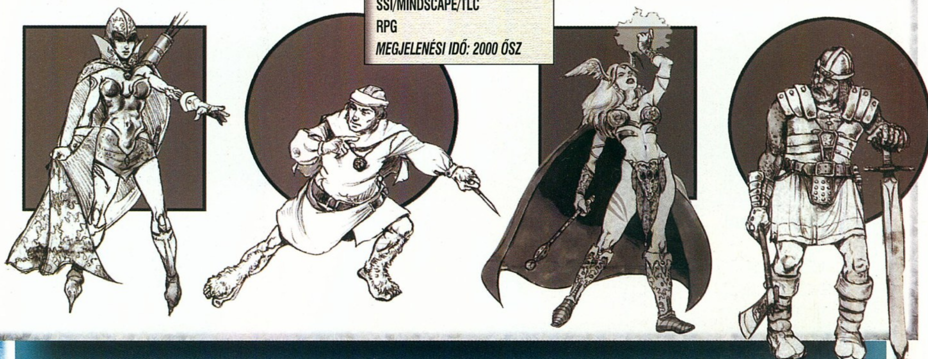
Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség: amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely természetesen a Ti véleményetek alapján alakul. Szavazataitokat a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-ra várjuk.

•1 QUAKE 3: ARENA - AKCIÓ, ACTIVISION
2 FINAL FANTASY VIII - KALAND, SQUARESOFT
3 AGE OF EMPIRES 2 - STRATÉGIA, MICROSOFT
▼4 DIABLO 2 - KALAND, BLIZZARD
5 FORCE COMMANDER - AKCIÓ, LUCASARTS
6 TIBERIAN SUN - STRATÉGIA, WESTWOOD
7 HALF-LIFE: OPPOSING FORCE - AKCIÓ, VALVE
8 CARMAGEDDON 3 - AKCIÓ, SCI

Pool of Radiance II

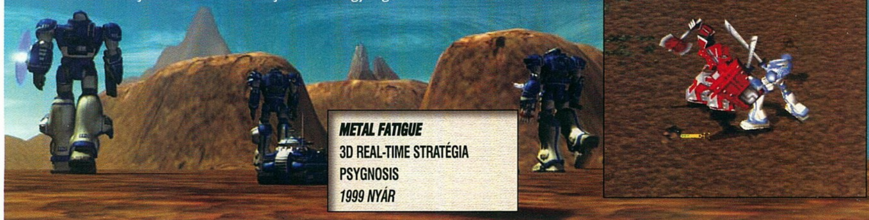
Az SSI a nyolcvanas évek végén az AD&D szerepjátékon alapuló számítógépes RPG-ivel ismertette meg a nevét a világgal. A nagysikerű sorozatok (Pool of Radiance, Champions of Krynn, Eye of the Beholder) után azonban egyre inkább „még egy rókabőr"-szerűek kezdtek lenni az újabb folytatások, így az AD&D kiadója, a TSR fel is bontotta a szerződést az SSI-vel (akik át is álltak a Panzer General-sorozat készítésére), és a számítógépes adaptációk készítésének jogát az Interplaynek adta át. Ők éltek is a lehetőséggel, és a rossz emlékű Descent To Undermountain után az év elején a fantasztikus Baldur's Gate-tel lepték meg a rajongókat. Időközben a TRS-t felvásárolta a Magic kártyajátékkal a világ játékkiadóinak élvonalába betört Wizards of the Coast, akik úgy döntöttek, mindkét AD&D-jogokért versengő kiadónak megadják a lehetőséget a folytatásra. Míg az Interplay a Baldur's Gate engine-jével készülő Planescape Tormentet készíti, az SSI egészen a gyökerekhez nyúl vissza, és a legelső, még C64-re készített számítógépes AD&D-t folytatja, Forgotten Realms világában játszódó Pool of Radiance-t. Akik még emlékeznek az első részre, tudhatják, hogy ott Phlan városának újjáépítéséért küzdöttek a hősök, és ez a bronzsárkány alakját felvett démon, Tyrantraxus legyőzése után sikerült is. A második rész Új Phlan városában kezdődik, de hőseink útja hamarosan az elhagyott elf királyságba, az elátkozott Myth Drannorba vezet. A játék az AD&D második kiadásának szabályait használja, és karaktereinket a 13. szintig engedi fejlődni – ez a Baldur's Gate-nél kétszer hosszabb játékmenetet sejtet... A készítők ugyan még csak kézzel rajzolt grafikákat mutattak a játékból, de elmondták, hogy a végleges program leginkább a Final Fantasyre hasonlít majd – nem csak kinézetben, de a harcrendszert tekintve is!

POOL OF RADIANCE II
SSI/MINDSCAPE/TLC
RPG
MEGJELENÉSI IDŐ: 2000 ŐSZ



Metal Fatigue

Az év első felében elég nagy pangás uralkodott a real-time stratégiai játékok piacán, a Warzone 2100 azonban egy csapásra felébresztette a műfajt Csipkerózsika-álmából. A Meatal Fatigue-ben látványos 3D-s környezetben csúcstechnikájú fegyverekkel felszerelt harci robotok küzdenek egymással. A sztori szerint három sereg csap össze, hogy egy régen kipusztult civilizáció elfeledett technológiáit felhasználva egyeduralomra törjenek. A játék kampányaiban a Starcrafthez hasonlóan mind a három fél irányítására lehetőségünk nyílik. A Metal Fatigue harci egységeit a combo (kombináció) és a robot szavak összeolvasztásából kapott combot névvel illetik, ez is utal arra, hogy a Warzone mintájára itt is mi állíthatjuk össze egységeinket. A robotokat természetesen emberek irányítják, akik a küldetések során tapasztalatot gyűjtenek, így egyre ütőképesebbek és számunkra értékesebbek lesznek – jól meg kell fontolnunk minden egyes gyalog- vagy vezéráldozatot. A három dimenziós megvalósítást a Myth hozta el a stratégiai játékok világába – a Metal Fatigue innen veszi át a szabadon mozgatható, forgatható kameranézet. Hiba lenne azt hinni, hogy csak „kölcsönvett" ötletekből építkezik a játék: itt lesz például először lehetőségünk arra, hogy a föld alatt titkos alagutakat vájjunk és aláaknázzuk az ellenséges bázist, vagy ellenfelünk védelmi vonalai mögé kerüljünk. A mesterséges intelligenciára sem lehet panaszunk, a programozók az Empire és a Perfect General megírásának tapasztalatait használhatták a fejlesztés során.



METAL FATIGUE
3D REAL-TIME STRATÉGIA
PSYGNOSIS
1999 NYÁR

Star Trek: New Worlds

A három Activision gondozásában készülődő Star Trek-játék mellett az Interplay munkatársai is fejlesztenek egy programot, amelynek szintén a híres sci-fi sorozat az alapja. A New Worlds egy 3D akció-stratégiai játék, amelyben a Star Trek világának három meghatározó faját irányíthatjuk harci körülmények között. Ám akár a Szövetséget, akár a Klingonokat, akár a Romulanokat választjuk, a játék lényegében ugyanaz marad: kezdő csapatunkkal létre kell hoznunk egy kolóniát, különféle fejlesztéseket végeznünk, új bolygókat elfoglalnunk, és természetesen rengeteget harcolnunk. Ahogy azt már a real-time stratégiai játékokban megszokhattuk, mindhárom faj saját felszereléssel, épületekkel és fegyverzettel rendelkezik. A játék érdekessége, hogy minden tekintetben hű szeretne maradni az eredeti Star Trekhez. Ennek érdekében az összes épület és harci jármű szerepelt már valamelyik mozi- vagy TV-epizódban. A filmsorozat rajongói ezt minden bizonnyal igen nagyra értékelik. A játékból nem maradhattak ki a különféle idegen fajok sem, amelyekkel saját vérmérsékletünk szerint viselkedhetünk.



STAR TREK: NEW WORLDS
INTERPLAY
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ

TOP LISTA

Játék-toplistánk két részből áll. Az első a Ti szavazataitok alapján formálódik hónapról hónapra, míg a másik három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone, PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természeten a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve.

Szavazataitokat továbbra is várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre vagy e-mailben pczed@zed.hu-ra!

OLVASÓK LISTÁJA

		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	ZED-ÉRTÉKELÉS
1	ÚJ	NEED FOR SPEED 4	SZIMULÁTOR	EA	91
2	ÚJ	ALIEN VS. PREDATOR	AKCIÓ	EA	89
3	ÚJ	EPISODE I RACER	AKCIÓ	ACTIVISION	85
4	▼	REQUIEM: AVENGING ANGEL	AKCIÓ	3DO	90
5	▼	X-WING ALLIANCE	SZIMULÁTOR	ACTIVISION	92
6	▼	CIVILIZATION: CALL TO POWER	STRATÉGIA	ACTIVISION	90
7	ÚJ	WARZONE 2100	STRATÉGIA	EIDOS	91
8	▼	HEROES OF M&M 3	STRATÉGIA	3DO	91
9	ÚJ	MIDTOWN MADNESS	SZIMULÁTOR	MICROSOFT	82
10	▼	ROLLERCOASTER TYCOON	STRATÉGIA	HASBRO	84

ÚJSÁGOK LISTÁJA

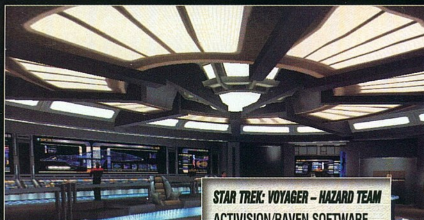
		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	ZED-ÉRTÉKELÉS
1	ÚJ	MECHWARRIOR 3	SZIMULÁTOR	MICROPROSE	92
2	ÚJ	FLEET COMMAND	STRATÉGIA	EA	87
3	ÚJ	DISCWORLD NOIR	KALAND	GT	92
4	ÚJ	NEED FOR SPEED 4	SZIMULÁTOR	EA	91
5	▼	CIVILIZATION: CALL TO POWER	STRATÉGIA	ACTIVISION	90
6	▲	WARZONE 2100	STRATÉGIA	EIDOS	91
7	▼	X-WING ALLIANCE	SZIMULÁTOR	ACTIVISION	92
8	▼	REQUIEM: AVENGING ANGEL	AKCIÓ	3DO	90
9	▼	HEROES OF M&M 3	STRATÉGIA	3DO	91
10	ÚJ	THE PHANTOM MENACE	AKCIÓ	ACTIVISION	85

Új Star Trek játékok

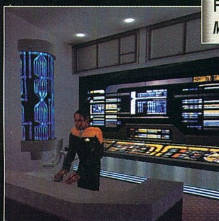
Az Activision három új Star Trek-játék készítését jelentette be a közelmúltban. Úgy tűnik, a cég szeretne valamilyen módon lépést tartani a Star Wars népszerűségével. Az első program a **Star Trek: Voyager – Hazard Team** az első Star Trek-játék, amely a Voyager televíziós sorozat alapján készült. A játék – korunk divatját követve – first person shooter, amelyben a játékosok új Star Trek-karakterekkel és helyszínekkel ismerkedhetnek meg. A játék központi részét képezi a háttértörténet, amelynek elkészítésében a televíziós sorozat írói is részt vállalnak. Az előzetes hírek alapján a program erősségét képzi a folyamatos animáció, a gyors akció és a különleges speciális effektek. Természetesen a többjátékos üzemmód sem maradhatott ki a Voyager – Hazard Teamből.

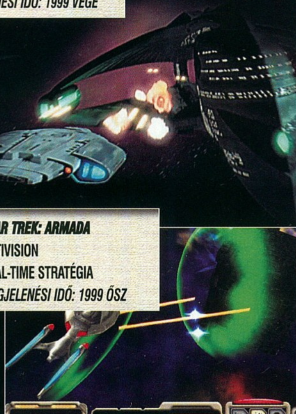
A második játék a **Star Trek: Armada** névre hallgat, és egy real-time stratégiai program lesz. A játékos választhat, hogy a szövetségi, a Klingon, a Romulan vagy a Borg flottát szeretné irányítani a játék folyamán. A program központjában egy hatalmas Borg invázió áll, ezt kell a játékosnak a választott oldaltól függően megakadályozni, illetve sikerre vezetni. Ha teljesen végig szeretnénk játszani a programot, mind a négy választható oldallal teljesítenünk kell a küldetéseket. Egyszerre maximum harminc űrhajó lehet az irányításunk alatt, s bizony ember legyen a talpán, aki az összeset képes áttekinteni...

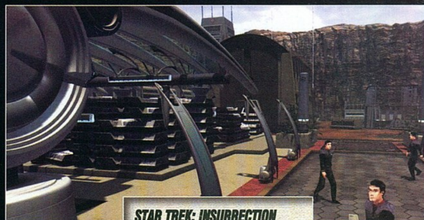
A harmadik **Star Trek** program, amely a legutóbbi mozifilm, az **Insurrection** alapján készült, egy hamisítatlan akció-kaland játék. A program sztorija egy évvel a film befejezése után játszódik. A játékos egy frissen végzett kadét, akit felettesei Picard kapitányhoz rendelnek. A Picard-tól kapott küldetések közben kell felfedeznünk a Ba'ku bolygó titkát és leleplezni a Romulanok azon szándékát, hogy véglegesen el akarják pusztítani a Szövetséget. A küldetés-alapú akció-kaland remélhetőleg jó szórakozást fog nyújtani minden Star Trek-rajongónak.



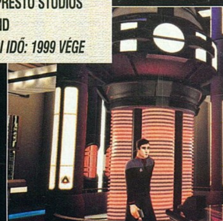
STAR TREK: VOYAGER – HAZARD TEAM
ACTIVISION/RAVEN SOFTWARE
FIRST PERSON SHOOTER
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE







STAR TREK: INSURRECTION
ACTIVISION/PRESTO STUDIOS
AKCIÓ-KALAND
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 VÉGE



STAR TREK: ARMADA
ACTIVISION
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ŐSZ



...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN

- **Az Electronic Arts** a vadászjátékok után új területet akar meghódítani: egy műkorcsolya-szimulátort adnak ki...
- **Hivatalosan is bejelentették** a Tomb Raider IV fejlesztését; a Core Design ezzel párhuzamosan egy Eden nevű játékon is dolgozik.
- **Eladták az egymilliomodik példányt** a Sim City 3000-ből!
- **A Sierra bejelentette,** hogy a Homeworld zenéjét a híres Yes együttes készíti.
- **A Westwood legutóbbi ígérete szerint** a Tiberian Sun augusztus 27-én, pénteken jelenik meg...
- **Június 25-től végre Európában is elérhető** az Ultima Online: The Second Age!
- **Mégsem PSX2-re, hanem a „régi"** PlayStationre írják meg először a Final Fantasy kilencedik részét.
- **A Lionhead várva várt Black & White-ja** kétféle verzióban kerül kiadásra, amelyek csupán a díszdoboz színében és az árukban különböznek. A fehér dobozos verzió 5 dollárral drágább lesz a feketénél – az árkülönbözetet jótékonysági célokra fordítják.
- **A GT egy olyan motor-szimulátoron** dolgozik, amelyben a legendás Harley Davidson nyergében ülhetünk.

Dungeon Keeper 2



▼ Electronic Arts/Bullfrog





A rengeteg elhalasztott premier-dátum után '97 júliusában megjelent Dungeon Keeper örökre beírta nevét a játékok nagykönyvébe újszerű megoldásaival, eredeti ötleteivel és fordított, „gonosznak lenni jó" – mottójú felállásával. A folytatásra – úgy tűnik – pontosan két évet kell várnunk, hiszen a Bullfrog ígéretei szerint akkor tér vissza közénk Horny, a hatalmas, vörösen izzó szemű démon, hogy a Dungeon Keeper 2-ben újra a Sötét Oldal mestereivé válhassunk. Az E3-on kipróbált bétaverzió alapján elmondhatjuk: keserves idők köszöntenek nyáron a fényes páncélú hős lovagokra...



Dungeon Keeper 1-beli minden ügyködésünk ellenére a Gonosz és a Jó örök háborújának legutóbbi ütközete a jók javára dőlt el, Reginald király vezetésével a Sunlit királyságból sikerült kiűzni minden gonosz szörnyet, és végre béke köszönthetett Harmonia földjére... A királyság és az alvilág közötti teleport-kaput működtető mágikus drágakő összetörött, darabjait Reginald egy-egy hűséges lovagja őrzi. A föld alatti barlangjaikban mesterkedő megmaradt gonosz hadurak, a dungeon keeperek azonban nem adják fel... Mivel világhódító terveinket csak a pokolba vezető teleport újbóli megnyitásával valósíthatjuk meg, a Dungeon Keeper 2-ben célunk a misztikus drágakő, a Portal Gem darabjainak összegyűjtése. Az egyetlen teremtmény, aki az újra összeforrasztott Portal Gem mágikus hatalmát uralni tudja, és így felhasználni a követ, nem más, mint Horny, a kaszás démon (mellékállásban a DK2 reklámfigurája). Amellett, hogy föld alatti birodalmunkat építgetjük, a hős lovagokat hajszoljuk a drágakőszilánkok megszerzésének reményében, és az arrogáns démonfajzatot próbáljuk a saját oldalunkon tartani, előbb-utóbb meggyűlik a bajunk a rivális keeperekkel is – eseménydús nyárnak néznek tehát elébe az akció-stratégia-rajongók!





is mindent megtettek, hogy a DK2-nél már ne kelljen mentegetőzniük, ha a grafikáról esik szó. A D3D-t kezelő engine minden lényt poligonokból rak össze, minden objektum teljesen 3D-s, animál, körbejárható, forgatható, manipulálható. A first person mód effektjeit pedig a mai Quake-klónok némelyike is megirigyelhetné – holott esetünkben ez csak egy mellékvágánya a játéknak!



A jó, a rossz és a csúf

Megidézhető és harcba vezethető lényeink között találkozhatunk régi ismerősökkel, de vannak új arcok is a palettán. A központi figura természetesen Horny, a félelmetes démon, aki rettenetes kaszájával aprítja az ellenséget, és valami ismeretlen oknál fogva szenvedélyesen gyűlöli a csirkéket. A küldetések elsődleges feladatának teljesítésében, a mágikus ékkő megszerzéséhez nélkülözhetetlen segítőtársunk lesz. Dolgozóink, az impek szintén alapvető fontossággal bírnak, és lojalitásuk megkérdőjelezhetetlen: mivel mi teremtettük őket mágiával, vakon engedelmeskednek és sohasem lázadnak. A kövér Bile Demon és a sötét varázsló már ismerős lehet az előző részből, nem úgy, mint a sötét elfek (nagyszerű íjászok és felderítők), a trollok (nagy segítséget jelentenek a labirintusépítésben), vagy a vámpírok, minden élőhalottak urai.

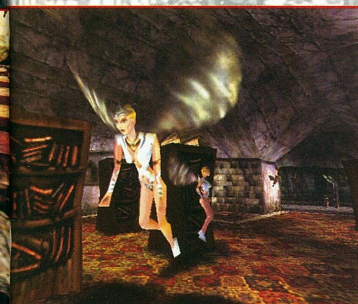
Ellenfeleink között feltűnnek a becsület bajnokai, a lovagok, törpék és óriások (külön móka, hogy az óriások és Bile Demonok fegyver hiányában fel tudnak kapni a földről egy gyanútlan impet, és azzal hadakozni...). Legkeményebb ellenségeinknek csak a neveit voltak hajlandóak a Bullfrog fejlesztői elárulni, de az biztos, hogy meggyűlik a bajunk a királyi testőrökkel és láthatatlanságba burkolózó hősökkel is, mire két főellenségünket, Földek Hadurát és a Birodalom Királyát legyőzzük.

Két szűk esztendő

A fejlesztők nem unatkoztak az első rész óta eltelt két évben: a DK2 telis-tele lesz a Bullfrog-játékokra oly jellemző egyedi megoldásokkal és egészen eredeti, meghökkentő játékmenetbeli változtatásokkal. A harcrendszert teljesen újraírták, így merőben különbözik attól, amit az első részben megszokhattunk. Teljes seregek helyett most minden egyes lényt külön-külön kezel a program, mindenkinek más-más harci stílusa és morálja van. Az utolsó csepp vérig való küzdelem helyett intelligensebb lényeink jellemüknek megfelelően inkább megfutamodnak a reménytelennek tűnő harci helyzetekből. A megfélemlítés és a terror legalább olyan fontos fegyverei egy igazi gonosz hadúrnak, mint az orkok hordái...

A másik szembetűnő változás a first person nézet igazi kihasználása. Az első részben a lényeink bőrébe való bebújás még csak egy jópofa extra nézőpont volt, most azonban már teljes mértékben ki tudjuk használni az egyes lények tulajdonságait. Például egy sötét elf szemein keresztül kémkedhetünk, vagy egy vámpír bőrében hipnotizálhatjuk az ellenség egy lényét, így átvéve az irányítást fölötte. A first person nézőpontot használva akár az RPG-kből ismerős kalandozó partikat is alakíthatunk, és saját szemünkkel fedezhetjük fel a föld alatti világ titkait.

Annak idején a Dungeon Keeper egyik legtöbbet kritizált része a grafikai megvalósítás volt. Való igaz, a készítőknek a teljesen újszerű játékmenet kiötlése mellett kevés energiájuk maradt a kivitelezés hasonlóan bravúros megvalósítására. Ez az érv azonban ma már nem elfogadható, így a fejlesztők





Építkezük, tehát vagyunk

Gonoszkodásunk színhelyét, a félelmetes labirintust Sim Cityket megszégyenítő gondossággal kell megterveznünk. Új szobatípusok garmadája segít a minél halálosabb csapdáktól hemzsegő dungeon megépítését. A legérdekesebb talán a kaszinó, ami feldobja lényeink moráljat – egyben segít visszaszerezni tőlük a havi zsoldjukat... Templomot, műhelyeket és kínzókamrákat építhetünk, csakúgy mint börtönt a lázadozó lényeinknek és a foglyul ejtett ellenségeknek vagy könyvtárat, ahol mágusaink fejlesztik ki újabb halálos igéiket. Újdonság, hogy a föld alatti tavak és lávafolyók sem jelentenek már akadályt mindent átható gonoszságunknak, hidakat ácsolhatunk föléjük, amelyek aztán természetesen fontos stratégiai pontok lesznek az ismétlődő ostromok során.

A Dungeon Keeper – úgy tűnik – kinőtte gyermekbetegségeit, és az eredeti ötletre építkező, fantasztikus hangulatú és szokatlan játékmenetű program végre grafikailag is fel tud nőni a rajongók elvárásaihoz. Az előzetes képek és animációk sok álmatlan éjszakát ígérnek a Sötét Oldal önjelölt mestereinek – egy-két hónapon belül kiderül, mit alkotott az a fejlesztőcsapat, akikben eddig sohasem kellett még csalódnunk...

Heroes of Might and Magic III
Armageddons's Blade
Lenni vagy nem lenni? – kérdéseinkre Greg Fulton válaszolt

Vitathatatlanul az idei év eddigi játéktermésének egyik legjobb darabja a Heroes of Might and Magic-sorozat harmadik része volt. A rajongók a megjelenést követő hetekben szinte megrohamozták a boltokat, és nem csalódtak: az új rész még szebb, még komplexebb és még élvezetesebb lett. A Heroes-fanatikusok már a játék megjelenése előtt betették a linket a böngészőikbe: „Heroes III expansion" – nyugodt magabiztossággal vehették; a Heroes előző részéhez is volt kiegészítő, mindenki biztos volt benne, hogy az újhoz is lesz. A 3DO soha nem hagyta cserben a rajongókat a folytatások és kiegészítők tekintetében. Egészen mostanáig...

A Forge ellenes tüntetés

A 3DO az E3-on jelentette be a kiegészítő, az Armageddon's Blade készítését. A szűkszavú sajtóközlemény a következőket ígérte:

- Több mint 35 single player pálya (beleértve a hat új küldetést is);
- hat új küldetés, külön történetekkel;
- hét új hős;
- új, kibővített pálya- és kampány-szerkesztő, véletlenszerű pályagenerátor;
- négy új sárkány;
- egy új vártípus a hozzátartozó lényekkel: a Forge, egy science-fiction alapú város.

Első olvasatra ígéretesnek tűnik a dolog, (főleg a kampány-szerkesztő), de a végén megakad az ember szeme, science-fiction...? Az E3-on láthattunk is néhány lángszórós orkot és láncfűrészes nagát; mindehhez egy csillogó-villogó high-tech várost: a Forge-ot. A rajongók hozzáállása nem igazán tükrözte a 3DO várakozásait... Greg Fulton, a Heroes III fő tervezője a rajongók „tüntetésének" hatására (rengeteg e-mailt és visszajelzést kaptak, amiben a játékosok mindennek lehordták őket) június első hétvégéjén végül döntésre jutott. Valószínűleg jól választott: a Heroes III kiegészítőben mégsem lesz űrháború, vagy legalábbis nem úgy, ahogyan eredetileg tervezték.

GREG FULTRON: Elsődleges szempontunk az, hogy ha azok az emberek, akinek sok-sok kellemes órát és napot tudtunk nyújtani játékainkkal, elkezdenek negatív véleményekkel ostromolni (jó, nem volt olyan nagy ostrom, de mégis...) muszáj változtatni a koncepción – nem akarunk harcolni a rajongókkal. Másrészt, ahogy haladtunk, nem igazán tudtunk előnyöket és érdekes dolgokat kicsikarni a Forge-elképzelésből... A jelenlegi tervek szerint egy elementál-város lesz az új típus. Ötleteink amúgy kifogyhatatlanok és többnyire illeszkednek is a Heroes világába; bár a Muppet Show-város ötletemet egyhangúlag leszavazták a többiek... ☺

PC ZED: *Állítólag a Heroes-sorozat kedvelőinek fele ellenezte a Forge ötletét...*

GREG FULTON: Nem, nem. Összesen talán, ha 100 olyan levelet kaptunk, amelyben kérik vagy követelik, hogy vegyük ki a kiegészítőből a Forge-ot (persze elképzelhető, hogy a 3DO kicsit többet kapott...) A Heroes-szériából több mint 750 000 darabot adtunk el a világon, szóval szó sincs a rajongók feléről. Érzésem szerint a Heroes-fanatikusok öt százaléka bojkottálta ezt az ötletet. Viszont mi ezt az arányt is túl soknak találtuk...

PC ZED: *A Nether Gods website-ján levő (Forge-ellenes eredménnyel zárult) szavazás befolyásolt benneteket a döntésben?*

GREG FULTON: Nem ez volt a fő szempont. A szavazást egyébként én is láttam, sőt, mindhárom opcióra szavaztam egy barátom dinamikus IP címével... ☺

PC ZED: *Azért lehet, hogy még találkozunk a Forge-várossal – talán a Heroes IV-ben?*

GREG FULTON: Természetesen, de nem ebben a formájában.

Logikus vagy érzelmi reagálás?

A publikum hozzáállása valamilyen szinten persze érthető, de ha egy kicsit közelebbről megvizsgáljuk a Might and Magic univerzumát, lefedezhetünk benne sci-fi elemeket. Az alapötlet tehát korántsem volt olyan drasztikus, mint elsőre tűnt. A Might and Magic-játékokban találkozhatunk a barbarizmus szintjén élő civilizációk mellett igen fejlett lényekkel is. Greg szerint a vásárlóközönség hozzáállása inkább érzelmi vonalon alapult: a rajongók a megszokott és megszeretett világon belül eltűrik a változtatást a Heroes-sorozatban, de ha valami nagyon újat kapnak, úgy érzik, kiesett alóluk a szék. A Heroes III sikere éppen a hagyományőrző újítgatással magyarázható.

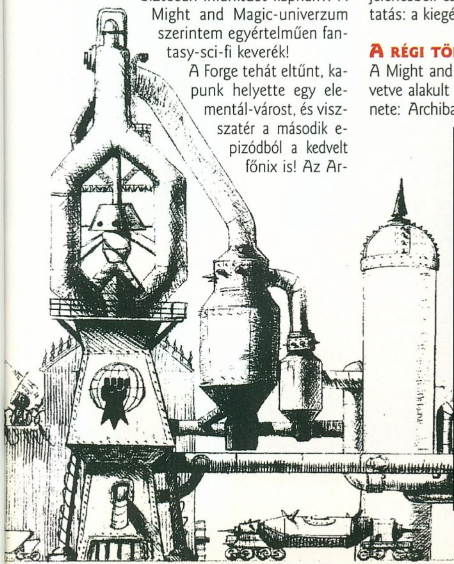






GREG FULTON: Sokan elfelejtik, hogy Inferno város lakói a harmadik részben nem démonok, hanem inkább az Alien-filmek szörnyeire emlékeztető idegenek, akik úgy néznek ki, mint a démonok. Ha most elmesélném vagy megmutatnám neked az arkangyalok első verzióját, biztosan infarktust kapnál... A Might and Magic-univerzum szerintem egyértelműen fantasy-sci-fi keverék!

A Forge tehát eltűnt, kapunk helyette egy elementál-várost, és visszatér a második epizódból a kedvelt főnix is! Az Armageddons's Blade név nem változik, de a történetet teljesen újraírják. A Forge város már teljesen készen volt, az összes benne levő lénnyel együtt... Mindazonáltal Greg azt mondja, még csak egy pálya volt készen a küldetésekből, úgyhogy megjelenésbeli csúszást nem fog okozni a változtatás: a kiegészítővel télen már játszhatunk.



A RÉGI TÖRTÉNET...

A Might and Magic VII cselekményszálát követve alakult ki az Armageddon's Blade története: Archibald nekromanta tanácsadói építenek egy szerkezetet, amelynek segítségével fejlett technológiájú fegyvereket lehet létrehozni. A gép segítségével a feketemágusok kifejlesztik a Forge-ot és katonáit, majd elindítják őket Erathia elpusztításának reményében. Catherine egyetlen reménye ezeknek a vasszörnyeknek a megállítására, ha megtalálja a Végzet Pengéjét, amivel elpusztítja az összes Forge várost. Nem hangzik rosszul – kár, hogy a Forge eltűnése miatt egy teljesen új történetet fogunk kapni...



REKLÁMFOGÁS VAGY VÉLETLEN?

Ritkaságnak számít, hogy egy játék épp', hogy elkezdett kiegészítője ekkora port kavarjon a játékosok közösségében. A 3DO fórumain néhány pletyka egyenesen azzal gyanúsítja Jon van Caneghemet (ő a Heroes-sorozat kitalálója), hogy marketing-fogás volt az egész Forge körül csapott hűhó. A 3DO álláspontja szerint ez már csak azért sem lehet igaz, mert akkor az E3-on jelentették volna be a váltást, ahol nagyobb publicitást kapott volna. Annyi biztos, hogy akár sci-fi, akár fantasy elemek lesznek a kiegészítőben, az új kampány-szerkesztővel fantasztikus küldetéseket gyárthatunk, a fejlesztett gépi intelligencia vezette ellenfelekkel hónapokig kergetőzhetünk, a véletlen pályagenerátorral pedig megunhatatlanná tehetjük a Heroes III télen megjelenő kiegészítőjét.

HENRYKE



A HÓNAP DEMÓJA

Hidden and Dangerous

Fantom kommandó

▼ Take 2 Interactive/TalonSoft

Nagy a divatja van manapság a nemes egyszerűséggel csak kommandós-szimulátornak nevezett játékkategóriának. A Rainbow Six, a Delta Force és a Spec Ops abban volt közös, hogy mind a jelenben játszódott. Egészen mostanáig úgy tűnt, senkinek nem jut az eszébe egy ilyen stílusú játékot a múltban elhelyezni. A cseh székhelyű Illusion Softworks azonban rácáfolt a baljós sejtelemre, lassan befejezik a Hidden and Dangerous című játékukat, amelynek demóját kipróbálva mindenki képet kaphat arról, milyen is lesz a végleges program.







A játéknak sokkal találóbb címet is lehetett volna adni, mégpedig azt, hogy Commandos 3D... Erre azonban valószínűleg jogi problémák miatt nem kerülhetett sor. Az Eidos sikerprogramjához hasonlóan itt is egy második világháborús szövetséges kommandós-csapatot kell küldetések sokaságán keresztül irányítanunk. A Hidden and Dangerousben is igen nagy hangsúlyt kap a lopakodás és a rejtőzködés, hiszen a valós élethez hasonlóan elég egy találat, és máris holtan rogyhat össze az emberünk. A demóban két küldetés kipróbálására nyílik lehetőségünk, a teljes játék 23 igen változatos bevetést tartalmaz. Negyven kommandós közül kell kiválasztanunk azt a nyolcat, akit alkalmasnak tartunk paraméterei alapján, hogy a csapatunkban kerüljön, de a nyolc szerencsés (?) közül egyszerre csak négy főt vihetünk el egy bevetésre. Alaposan meg kell tehát fontolni, kikre bízzuk a feladat végrehajtását. A demóban természetesen nem szerepel mind a negyven kommandós, jóval szűkebb emberanyagból kell dolgoznunk. Nyilvánvaló, hogy embereink nem élnék túl a bevetéseket a megfelelő felszerelés nélkül. A mi feladatunk a fegyverek, gránátok, aknák, sőt, még a lőszer mennyiségének elosztása is. Miután mindezzel megvolnánk, következik az eligazítás. Itt a számítógép egy 3D-s térkép segítségével részletesen bemutatja a küldetés elsődleges és másodlagos célpontjait. A játék (elődeihez hasonlóan) az akció, a stratégia és a logikai feladványok egészséges arányú keveréke. Játék közben bármikor előhívhatjuk a térképet és részletesen átgondolt parancsokat adhatunk az embereinknek, hiszen ilyenkor az idő sem telik. Ezzel a módszerrel egyszerre több irányú támadásokat vezethetünk, vagy esetleg megtervezhetjük a visszavonulásunkat, ha valami nem jól sült volna el. Egyszerre ugyan csupán egyetlen katonát irányíthatunk, de a többiek is igyekeznek – természetesen képességeikhez mérten – végrehajtani a rájuk bízott feladatokat. Ha esetleg valami váratlan helyzet adódna előttük, akkor sem esnek kétségbe, a mesterséges intelligenciát dicséri, hogy a megtámadott katonák védik magukat, illetve megpróbálnak fedezékbe jutni. A készítőket igyekeztek minél valósághűbb játékot készíteni, ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy az ellenség még a fegyverünk torkolattüzét is figyeli, és próbálja meghatározni katonáink pozícióját. A játék grafikája első osztályú, különböző speciális és időjárási effektusok dobják fel az amúgy sem túlságosan unalmas programot. A demó és az előzetes hírek alapján úgy tűnik, egy igazi adu ász van a Take 2 Interactive kezében, reméljük a nyáron megjelenő teljes program beváltja a hozzá fűzött reményeket.

CARIS

Ahogyan a tavalyi év végén, és ezentúl minden nyár közepén rendszeresen, most újra meghirdetjük „minden idők legjobb PC-s játékai"-pályázatunkat. Szavazzatok, mi szerintetek a valaha készített tíz legjobb játék PC-n! Emlékeztetőül a tavalyi szavazás eredménye:

1. Quake 1-2
2. Civilization 1-2
3. Diablo
4. X-Wing-sorozat
5. C&C/Red Alert
6. Doom 1-2
7. Warcraft 1-2
8. Populous-sorozat
9. Monkey Island-sorozat
10. Carmageddon 1-2

Vajon a Quake 3: Arena közelgő megjelenése továbbra is a lista elején tartja az id Software first person shootereit? Hol végez a sokak által a tavalyi év legjobbjának ítélt Half-Life? Felhozza-e a Call to Power sikere az első helyre a Civ-sorozatot, illetve az Alliance a dobogóra repíti-e az X-Winget? Esetleg a tavaly „futottak még" kategóriában végzett programok valamelyike okoz meglepetést?

Ha kedvedre való volt a tavalyi szavazás végeredménye, erősítsd meg kedvenceid helyét az élen; Ha nem, tégy róla, hogy idén előrébb végezzenek!

Szavazataitokat várjuk postán (PC ZED, Budapest 1518, Pf: 27) e-mailben (compo@zed.hu), vagy homepage-ünkön keresztül (www.zed.hu)! A tippjeiket beküldők között idén is értékes nyereményeket sorsolunk ki!

BLACK & WHITE NAPLÓ 8. rész

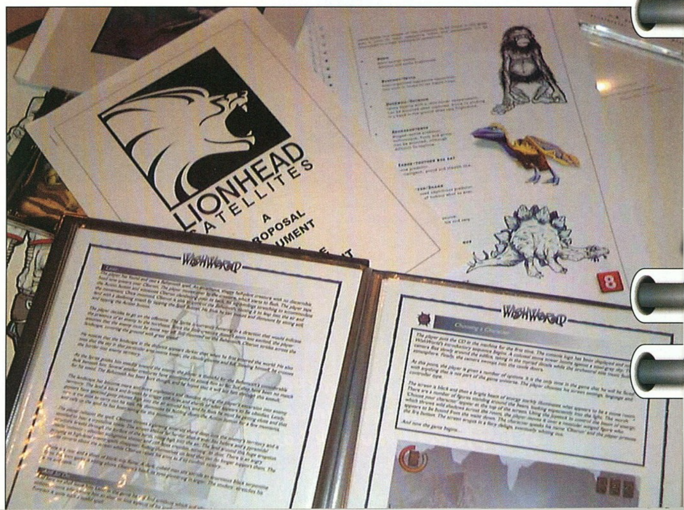
Most, hogy már csak néhány hónap van hátra a Black & White megjelenéséig, a Lionhead egyre kevesebb belső információt szivárogtat ki a játékról. Ez Steve Jackson naplójának e havi bejegyzésein is érződik, ugyanis egyetlen szót nem ejt a programról, végig a Lionhead honlapján található Satellit Schemest ecseteli. A Satellit Schemes tulajdonképpen egy online pályázat, amit Peter Molyneux cége a fiatal, tehetséges, ám pénzszűkében levő játékfejlesztők számára írt ki.



A legtöbb ember a Lionhead Studiost egyetlen játékkal, a Black & White-tal azonosítja – ezzel szemben most is három játékot készítünk egyszerre. A két kevésbé ismert játékot, amelyek fejlesztése még meglehetősen kezdeti stádiumban van, a Lionhead első „satellite" csapatai, a Big Blue Box és az Intrepid készíti.

A Satellite Schemes eredete 1997. szeptemberére nyúlik vissza, amikor a Lionhead még csak néhány hónapja létezett, nyolcan voltunk, és Peter Molyneux házában dolgoztunk. Az egész „Molyneux otthagyja a Bullfrogot"-sztori elég nagy zúgolódást okozott Nagy-Britannia fejlesztő csoportjainak körében, aminek eredményeképpen mindenféle ember telefonált nekünk, a legtöbben munka után szimatoltak. Vagy lehet, hogy csak el akartak adni nekünk valamit...? Egy napon két tervező érkezett, akik rögtön kiterítettek egy részletes játékspecifikációt és egy igencsak meggyőző art portfoliót Peter étkezőasztalára. Az iránt érdeklődtek, hogy vajon tudunk-e segíteni nekik a játékuk elkészítésében. Tisztában voltak vele, hogy a Lionhead csapata nem keres külső tervezőket, hiszen akkor nem is voltunk abban az anyagi helyzetben, hogy más emberek terveit finanszírozzuk – de a srácok nagyon eltökéltek voltak. Így hát megragadták az alkalmat, hogy terveiket bemutassák nekünk. Az ő szemükben a Lionheaddel való bármilyen kapcsolat nagy előrelépést jelentett volna tervük megvalósításában. Nem csak terveik, de ők maguk is nagyon szimpatikusak voltak nekünk, ám ennek ellenére, sajnos semmit sem tehettünk játékukkal. Egyikük sem volt programozó, a terveik pedig papíron voltak, nem képernyőn. Egy játékprojekt beindításához egy eredeti tervre és egy tehetséges fejlesztőcsapatra van szükség. Egy játékterv fejlesztők nélkül olyan, mint egy autó motor nélkül. Észrevételeik a Lionhead előnyeiről viszont mind Mark Webleyre, mind rám nagy hatással voltak. Mások is hasonló törekvésekkel fordultak hozzánk, sőt, egyeseknek nemcsak ragyogó ötleteik, de tehetséges fejlesztőcsapataik is voltak. A velünk való kapcsolatot is fontosnak tartották. Elgondolkoztunk, vajon nincs-e rá mégis valahogy esély, hogy a Lionhead segítsen játékaik elkészítésében? Ahogy Mark és én egyre többet beszélgettünk erről, lassan megszületett a Satellite Schemes...

Az egyik lehetőség az volt, hogy egyszerűen munkát ajánlunk ezeknek a csapatoknak, de mi nem ezt az egyenes utat választottuk. A társaság filozófiája mindig is az volt, hogy a Lionhead csapatát 20-25 főre korlátozzuk. Ha két-három projektet készítenénk egyszerre, azt kétségtelenül





A Big Blue Box csapata

csak dupla ennyi emberrel lehetne elvégezni, aminek eredményeképpen a Lionheadben ma uralkodó csapatszellem eltűnne. Így hát úgy döntöttünk, hogy a Satellite Schemesbe való belekerülésnek alapfeltétele lesz, hogy a külső fejlesztők saját csapatot alapítsanak, és a Lionhead ezt a csapatot fogja egy szerény összeggel támogatni.

Az alapszabályokat hamar lefektettük. A Satellite csapatok mindenben számíthatnak a Lionhead segítségére, ha olyan munkát kell elkészíteniük, ami nem lenne kifizetődő, ha ők maguk csinálnák (ilyen például a játék hangjainak elkészítése vagy a tesztelési munka). Olyan dolgokban is segítünk nekik, amelyeket nem szívesen csinálnának: könyvelés, adminisztráció, költségvetés és hasonló üzleti ügyek. Használhatják a technológiáinkat: program-könyvtárainkat, eszközeinket, 3D engine-jeinket stb. Mi pedig szívesen kínáljuk fel nekik segítségünket, tanácsainkat és tapasztalatainkat. Mindennek tetejébe a Lionhead csapatának neve alatt jelennek meg ezek a játékok (természetesen teljes egészében elismerve, hogy az illető csapat fejlesztette). Ez akkor jön majd nekik igazán jól, amikor a kiadókkal kell tárgyalni... Végül pedig, a satellite-es fiúk osztozhatnak a Peter és a Lionhead körül összpontosuló nyilvánosságban...

A tervekre elképesztően sok válasz érkezett. Világszerte több mint negyven csapat jelentkezett többek közt Nagy-Britanniából, az USA-ból, Olaszországból, Németországból, Oroszországból, hogy szeretnének jelentkezni a Satellite Schemesbe. Végül két csapatot választottunk ki, a Big Blue Boxot és az Interpidet. A napló következő részében erről a két csapatról írok majd részletesebben, játékaikról, illetve a Satellite Schemeről alkotott véleményükről. Mindkét csapat lenyűgöző, újításokban gazdag játékterveket mutatott be, ezen túl pedig már rendelkeztek egy-egy tehetséges programozókból és grafikusokból álló maggal, akiknek már némi tapasztalatuk is volt a játékkészítés területén. Amint már említettem, éppen most folynak a tárgyalások a kiadókkal, hogy piacra dobhassuk játékaikat.

Nemrég az egyik brit kereskedelmi lap, a Computer Trade Weekly így figyelmeztetett: „A minőségi játékok egekig szárnyaló költségvetése képtelenné teszi a kis fejlesztőcsapatok számára a munkát. Pedig valamikor ez volt az iparág éltető eleme. Némelyek már ki is szálltak a versenyből, mások pedig rettegnek...” Ugyanez a cikk így folytatódik: „Létezik-e kiskapu? Figyeljük csak meg, mit csinál a Lionhead a Satellite Schememel! Ez egy profi, jól menő vállalkozás, ami lehetőséget nyújt a fiatal tehetségek kibontakozására.”

Hízott ám a májunk mikor ezt olvastuk...!

Fordítói megjegyzés

A Black & White-napló írója, Steve Jackson kérésére a következőt kell tolmácsolnom: „A Lionhead továbbra is folytatja a Satellite Schemes bővítését, azt azonban mindenki vegye figyelembe, hogy a Lionhead semmilyen új Satellite-csapat jelentkezését nem fogadja 2000 közepéig. A Lionhead Satellite Schemesről a www.lionhead.co.uk címen találhattok további részleteket, míg a Black & White-ról magyar nyelven a blacknwhite.jatekok.com-on olvashattok.”

Index vagy Internetto?

– beszélgetés Nyírő Andrással



Az Internetto, a legnagyobb és legrégebbi magyar internetes magazin, a magyar internetes társdadalommal együtt született, együtt nőtt fel. Négy évig töretlen volt mind a népszerűsége, mind a támogatottsága az amerikai tulajdonos felől, azonban két hónapja, szinte egyik pillanatról a másikra a magyar Internet történetének leghangosabb botránya tört ki, amikor a szerkesztőség egy emberként állt fel és távozott, hogy egy hét múlva az Index nevű vadonat új magazin készítőiként láthassuk őket viszont. Máig tisztázatlan, hogy valójában mi történt, ezért úgy gondoltuk, a legilletékesebbet, az Internetto volt és az Index jelenlegi főszerkesztőjét, a magyar internetes világ egyik legismertebb arcát, Nyírő Andrást (vagy ahogy a Törzsasztalon, a legnépszerűbb magyar beszélgető- és vitafórumon becézik: a Nagy Kopas Zembert) kérdezzük meg a történtekről...

PCZED: *1999. május 11. óta nem Internetto többé az Internetto. Mindenki megdöbbent a hír hallatán; tulajdonképpen mi történt?*

NYÍRŐ ANDRÁS: Az történt, hogy kirúgtak... Négy-öt év munka után a kiadó igazgatója, a szerkesztőség nyilvánossága előtt egyszerűen bejelentette, hogy felfüggeszt az állásomból. Az előzmény az volt, hogy valamikor januárban az amerikai IDG-ben kijelentették, hogy nem kívánják tovább fenntartani ezt a lapot, nem tudnak versenyezni a médiapiacon vagy az Internet-piacon megjelent többi társasággal: itt elsősorban az Matáv-féle Origóra és az Elendernek az akkori reménybeli tartalom-szolgáltatásaira kellett gondolni. Ezek tényleg 100 milliós nagyságrendű beruházások voltak, az Internetto pedig nem nagyon tudott lépést tartani ezzel, voltak fizetési problémák is (késve kaptuk meg a fizetésünket), nem igazán tudtunk terjeszkedni – az amerikaiak el akarták adni az egészet, a főnököm pedig azt mondta, hogy ő nem akarja eladni: mentsük meg ezt egy közös vállalkozással. Gondolkoztunk azon, hogy mit lehetne tenni, és végül is abban maradtunk, hogy a legokosabb az lenne, ha a szerkesztőség saját maga vásárolná meg a nevet és vinné tovább, ez a legtisztességesebb, legkorrektebb megoldás az olvasók és magunk számára is. Azonban úgy tűnik, hogy az IDG mégsem így látta, és gyakorlatilag ennek volt a következménye, hogy kirúgtak főszerkesztői megbízatásomból. Innentől fogva már egy más történet kezdődik...

PCZED: *Mennyire volt nehéz az elválás?*

NyA: Egyrészt az IDG-vel való viszonyban nyilván van egy szomorú, unalmas és elég érdektelen munkaügyi, jogi procedúra; gondoltam, hogy ez békésen nem fog menni: volt itt telefonletiltás, kitiltás a szerkesztőségből, olyan felmondó levelet kaptam, amiben az állt, hogy én nem végeztem el, nem vettem fel a munkát – ami azért érdekes, mert be sem engedtek az épületbe... Egy sor ilyen marhaság történt, de az az igazság, hogy én ezekkel már nem foglalkozom, van egy ügyvédünk, aki ezt viszi, mi mostantól már csak az Indexet csináljuk, az a cél, hogy egy olyan kiadványt szülessen, amivel nagyon komolyan előre lehet lépni – tehát nem egyszerűen az Internetto színvonalát hozzuk (ezt most már egy hónap után nyugodtan mondhatom), hanem sokkal többet annál. Amikor az Index elindult, 10-12 ezres nézettséget terveztem novemberre, és két hét alatt 22 ezres nézettséget értünk el! Most már előre kell gondolkodni, azon, hogy mi lesz szeptembertől... Azt gondolom, hogy valóban az Internetre szabott nagyon dinamikus, nagyon friss lapot kell csinálni, aminek nagyon sok fajta ága-boga van. Játékok, letölthetőség és fórumok, friss tartalom-szolgáltatás, piaci trendek, s emellett a harmadik lábként ott kell lenni az interaktivitásnak az olvasók felé, saját maguk is leírhatják, véleményeket cserélhetnek, és így tovább. SMS-re alapozott hírszolgáltatásokat készítünk elő, eddig az ügyeletesi rendszer néhány órára terjedt ki napközben, tehát néhány óra alatt próbáltuk azt összehozni, amit lehetett – most reggel héttől éjfélig ott ül az ügyeletesünk, és sokkal több szerzőnk van... Aztán itt van az MP3, ami szintén nagyon fontos, és sokan használják, a nyár végére fel fog kerülni a Bahia Kiadó teljes eddigi kiadványsorozata... Egy nagyobb szabású dologba próbálunk belekezdeni, s ráadásul a kiadói háttér (esetünkben az Inventra Kft.) lehetővé teszi azt, hogy egy valóban profi programozási, programozói háttér álljon mögöttünk. Gyakorlatilag azok a dolgok, amelyeket eddig nem tudtunk meglépni, vagy csak szenvedve, így-úgy tudtunk előre lépni, most sokkal könnyebb és hatékonyabb lesz.

PCZED: *Nem arról van tehát szó, hogy az Internetto stábja távozott és egy logo-cserével Index néven folytatódik tovább az Internetto, hanem egy teljesen új online magazin, portál születésének vagyunk a tanúi?*

NyA: A portál nem egy szerencsés kifejezés, csak egy divat-szó. A portálok mára teljesen egyformán, katonai szigorral egyenruhába öltöztetett internális kiadványok, amelyek 6-8 teljesen különböző funkciót vállalnak fel. Mi az Indexben annak a hívei vagyunk, hogy valóban nagyon sok szolgáltatást kell adni, de ha lehet, meg kell őrizni az egyéni ízeket. Tehát itt egy csapatról van szó, akik dolgoznak, az olvasókról van szó, akik behoznak ötleteket, mi ezekre az ötletekre nyitottak akarunk lenni, azt akarjuk, hogy együtt csináljuk az olvasókkal ezeket a dolgokat, és így egyéni íze legyen az egész kiadványnak. Sokkal inkább abban az irányban gondolkodunk, hogy egy olyan közösségi helyet hozzunk létre, ahol nagyon erős a hírszolgálat. Nyilván ezt egy nyomtatott lapkiadónak a „hónaljában", egy nagyon pici megtűrt kiadványként koncepcionálisan csinálni nem lehetett. Az Internetto közben országos napilappá vált, az Index pedig ma már meghatározó dolog a sajtópiacon. Nem véletlen az, hogy a sajtótájékoztatónkra több mint kétszázan jöttek el, a MOSZ elnöke nyitotta meg az ülést, és azt mondta, hogy ilyen '89 óta nem volt... Na most ez azt mutatja, hogy napilapként a szakma is elismer, és ezt a „napilapságot" próbáljuk olyan szolgáltatásokkal kiegészíteni, amelyek valóban népszerűek az Interneten, és ez egyben az általad említett portálokban is megtalálható: tehát gondolkodunk portálban és más ilyen típusú szolgáltatásokban is. De magát a portál-koncepciót nem akarjuk.

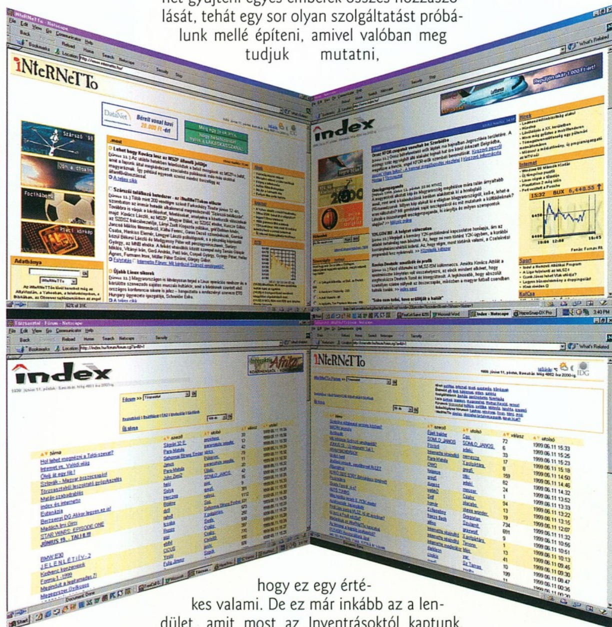
PC ZED: *Sokunk véleményének adott hangot Vértes János, az Internet Kalauz főszerkesztője, amikor azt írta: az Internettót azért szerettük, mert együtt indult a magyar internetes társadalommal, együtt nőttek fel az olvasók és a lap: ezt már nem lehet megismételni... Nincs meg bennetek az a félelem, hogy bizony most elölről kell kezdeni, verseny lesz az Origo, a Netlap, az Internetto és az Index között, eltűnnek a Vértes által olyan jól megfogalmazott „vezető pozíció" előnyei?*

NyA: Nagyon sokszor kerültünk már versenyhelyzetbe... '96-ban, amikor elindult a HVG Online, hirtelen mindenki a HVG Online-ra figyelt, aztán később, amikor elindultak a napilapok internetes verziói, akkor hirtelen mindenki azt mondta, na végre itt van... Volt egy újság, aminek az volt a címe, hogy Web-Lapok, ma már nem emlékszik rá senki, de mi annak idején majdnem infarktust kaptunk, amikor elindult, megjelent aztán az Origo – az az igazság, hogy az ember egy ilyen mozgó piacon hozzá van szokva ahhoz, hogy sok versenytárs van, és tudja, mi történik akkor, ha jelentkezik valaki, aki konkurensnek érzi magát. Engem – őszintén szólva – egy dolog érdekel: a számok. Most a számok azt mutatják, hogy az Indexet 22-23 ezer ember olvassa, s az utánunk következő legerősebb kiadvány, az Origo – bár nem auditálják a példányszámot, nyilvánosan tízezres nézettségről beszélnek.

Azt gondolom, hogy most a piacon mi nagyon jó pozícióban vagyunk, egyszerűen azért, mert négy éves tapasztalat áll a hátunk mögött, és bíznak bennünk az olvasók. Ez a két dolog nagyon fontos! Mi nemcsak '95-ben indultunk idejében, hanem utána is megpróbáltunk lépést tartani a változásokkal, ha nem is mindig elsőként, de azért mégis nyitottan erre az egész világra, benne élni ebben a közegben. Ez a mi közösségünk is. Ez adja az igazi erejét az Indexnek, és nem az, hogy '95-ben milyen pozícióban voltunk. A tartalompiac egy olyan világ, ahol hihetetlenül értelmes emberek vannak! IQ-val nagyon ellátott közönségnek kell csinálnod a lapot, itt nem tudsz átverni embereket. Nem tudod nekik azt mondani, hogy hát persze azért, mert három éve ezt néztétek, nézzétek most is. Itt az megy, hogy ha jót csinálsz, akkor téged néznek, ha nem csinálsz jót, akkor nem néznek...

PC ZED: *Visszatérve egy kicsit az Internettóhoz: az Internetto magja, illetve egyik legnépszerűbb szolgáltatása a Törzsasztal, illetve a Fórumok voltak. Jelen pillanatban ez mind a két online lapon megtalálható. A tapasztalat mit mutat: a Törzsasztalos közönség elismeri a váltást, követi a stábot?*

NyA: Igen, teljesen egyértelműen! Azt kell, hogy mondjam, az egész Törzsasztal az Indexszel együtt jött. Az még kérdés, hogy az IDG milyen feltételek mellett használhatja a Fórumok szoftverét. Ezt persze jogi úton rendezni fogjuk, de mi a Törzsasztal-szoftverben is további előrelépéseket, fejlesztéseket tervezünk, tehát egy kicsit interaktívabbá, picit felhasználóbarátabbá próbáljuk tenni, könnyebben kezelhető lesz, lesz benne keresés, ki lehet gyűjteni egyes emberek összes hozzászólását, tehát egy sor olyan szolgáltatást próbálunk mellé építeni, amivel valóban meg tudjuk mutatni, hogy ez egy értékes valami. De ez már inkább az a lendület, amit most az Inventrásoktól kaptunk, mintsem a verseny...



PC ZED: *Úgy tűnik, a váltás, a kiválás jót tett a stábnak, illetve a terveknek... Elmondhatjuk végül, hogy valójában doppingoltak, felráztak a történtek?*

NyA: A fene se kívánt ilyet... Ilyenfajta doppingra az ember nem vágyik! Most, két hónap után, lassan kialudva magam, ha csak a puszta számokat és a végeredményt nézem, és azt, hogy mi mindent találtam az e-mail postaládámban az elmúlt hónapban, a szolidaritásnak milyen jeleit, akkor azt mondom, hihetetlen jól jártunk az egésszel. Olyan érzelmi töltést kaptunk, olyan kiállást a lap mellett, a társaság mellett, ami példátlan, és szerintem ez nagyon sokaknak erőt fog adni ebben a csapatban.

PC ZED: *Az Indexben többek között hangsúlyos szerepet kapnak a játékok, az elég nagy terjedelmű Index Gamez mellékletben. Hogyan viszonyulsz a számítógépes játékokhoz, ha időd engedi, szoktál a gépeden játszani?*

NyA: Eleinte nagyon érdekeltek a stratégiai játékok. Volt egy olyan játék, amiben kommunista vezetők döntéseit kellett modellezni, ez nekem nagyon tetszett. Játszottam egyszerűbb játékokat is. De amiért abbahagytam a játékokat: egyszer négy napon keresztül folyamatosan Doomoztam (ez valamikor a játék megjelenésének első heteiben volt), egyszerűen nem tudtam abbahagyni. A negyedik napon azért töröltem le a winchesterről a játékot, mert arról álmodtam, hogy megyek és lövök: akkor úgy éreztem, hogy ez erősebb nálam... Persze az én esetem elég speciális, nem vagyok egy nagy játékos, nyilván az ember nem tudja így picit kívülállóként megtartani a távolságot ezekhez a játékokhoz...

PC ZED: *Visszatérve az előző témákhoz egy kicsit: felsoroltad, milyen újdonságok, milyen változások lesznek az Indexben. Ezt valamilyen határidőhöz tudod kötni az olvasók számára? Pillanatnyilag ugyanis annyi van, hogy látszik ugyan a különbség (hiszen a szerkesztőgárda végül is különböző), de szinte minden ugyanolyan, mint régen. Mikor válik gyakorlatilag is külön az Index és az Internetto?*

NyA: Ez egy hosszú folyamat, ahogy látom, maga az Internetto is változik. Nyilván nem tudják és nem is akarják ugyanúgy továbbvinni az egészet, ahogy mi csináltuk, ráadásul az IDG igazgatója azt nyilatkozta, hogy az idősebb korosztály számára fogja pozicionálni az Internettót, tehát valószínűleg el fognak mozdulni egy idősebb rétegnek szóló, nyugdíjas korú embereknek megfelelő mentalitású újsággá... Az Indexszel kapcsolatban azt tudom mondani, hogy ami nálunk van, hihetetlenül gyorsan fejlődik, de ez még sok minden nem látszik. Szeptemberben, amikor mindenki viszszajön a szabadságáról, nagyjából már azt fogja látni, hogy mit szeretnénk csinálni – de aki figyel, az már most is láthatja az Index-oldalakon, mik a terveink.

HENRYKE

Pirates!

élőben, 3D-ben...



Grafika: Batha László

Ahogy a múlt havi Gondolatébresztőben megígértük, mostani számunkban egy kicsit bővebben foglalkozunk az illegális szoftvermásolás jelenségével. Habár a szoftverkalózkodás témakörébe tartozó cikkekkel egy egész újságot meg lehetne tölteni, megpróbáljuk néhány oldalban összefoglalni mindazt, amit érdemes lehet tudni erről a sokakat érintő témáról. Megszólaltatunk játékfejlesztőket, kiadókat, magyar képviseleteket – de elmondja véleményét a másik oldal is, egy hírhedt kalóz a Paradigm csapatból. A cikkel kapcsolatban várjuk a Ti véleményeteket is – valószínűleg még sok levelezési rovatnak szolgál majd táptalajul ez a néhány oldal...



Kalózkodás, illegális szoftverhasználat, házkutatás. Rossz ízű szavak, amelyeket az utóbbi időben egyre többet hangoztat a média, jelezve, hogy a játék- és felhasználói szoftverek jogtisztasága már egy egész országot érdeklő jelenséggé nőtte ki magát. Mivel ez minden számítógép-tulajdonost érint, úgy gondoltuk, hogy érdemes minden lehetséges aspektusból körüljárni a témát.

Az alfa és az omega – nem meglepő módon – a szoftverek magas ára. Minden kérdés innen indul ki, és minden vita ide vezet végül. Tény, hogy egy-egy profi szoftver előállítása ma már dollármilliókba kerül, ezért a végtermék sem olcsó (és mivel a szoftverek előállítási költsége emelkedik, nem is várható, hogy olcsóbb lesz). Az új játékok körülbelül 8-12 ezer forintba, a régiek 3-5 ezer forintba, az operációs rendszerek és az egyéni használatra is alkalmas felhasználói programok pedig öt, sőt, nem ritkán hat számjegyű összegbe kerülnek. Egy átlagos magyar állampolgárnak tehát egyhavi fizetése egyötödét-egynegyedét kell egy új játékra áldoznia, ellentétben például egy amerikaival, aki ugyanahhoz az új játékhoz 30-40 dolláros áron, 2-3 órai munkabérért (!) juthat hozzá. Ez a fő oka annak, hogy hazánkban (és egész Közép-Kelet Európában) jóval magasabb a kalózmásolatok aránya, mint a fejlett nyugati országokban és az USA-ban. A motiváció tehát nagyon erős, így hazánkban, aki csak teheti, csal. Felmérések szerint Magyarországon jelenleg a magánfelhasználók 98 százaléka (!!!) rendelkezik egy vagy több illegális szoftvermásolattal. Ezek után tegye mindenki a szívére a kezét, és kérdezze meg magától: csak legális szoftverem van otthon...?

Éppen ezért a magáncélra történő hamisítás – akárcsak a hanghordozó-piacon az otthoni CD- és kazettamásolás – általában a hatóságok szemében is bocsánatos bűn (bár volt már rá néhány példa, hogy polgári per indult magánszemélyek ellen egy hamis Windows és egy-két játék miatt). Akár havi egy-két játékot másoló emberről, akár havi 10-15 játékot beszerző, de csak egyet-kettőt végigjátszó szenvedélyes gyűjtőről van szó, nem áll meg az üzletszerű, haszonszerzésből indíttatott elkövetés vádja. A bűnüldöző szervek a terjesztőket, dealereket üldözik, hiszen egy-egy nagyüzemben másoló egy- vagy többszemélyes „bűnbanda" lefülelésével együtt megszüntetik több magánfelhasználó beszerzési forrását is. Ez a fajta bűnözés nálunk ugyan csak kicsiben megy (kollégiumokban, apróhirdetések útján, postai úton), Oroszországban, Bulgáriá-

A legismertebb hazai esetek

- A legelső, talán legemlékezetesebb sztori még a Commodore-os időkben esett meg. Egy Petőfi Csarnokban megrendezésre kerülő copypartyt zavart meg egy rendőri razzia, amelynek során lefoglaltak több ezer lemezt és kazettát, valamint minden gépet, amit ott találtak. Az esetnek jogi következménye nem volt (csak bezúzták a másolatokat), de akkor már mindenki számára világossá vált, hogy új idők jönnek...
- Az első elmarasztaló ítélet 1996-ban született. Két soproni fiatalember egy saját BBS-en anyagi haszonra szert nem téve (!) lehetővé tették olyan számítógépes programok cseréjét, amelyeknek jogaival nem ők rendelkeztek. E tettükért 250, illetve 150 nap börtönbüntetést kaptak, amelyet 45 000, illetve 19 500 forinttal válthattak ki. Ennél jóval magasabb volt a perköltség (340 000 forint), amit szintén nekik kellett kifizetniük.
- 1997-ben egy győri számítástechnikai Kft-ről kiderült, hogy illegális szoftvereket árul, és több vállalat ezt a céget használja beszerzési forrásként. A cég ügyfélkörét is megvizsgálták, és végül 19 cégvezető ellen emeltek vádat, szerzői jogok vagyoni hátrányt okozó megsértése bűntettének alapos gyanúja miatt. A megállapított kár 33 millió forint volt, de ebből csak 44 százalék volt a Kft. felelőssége. Ez az eset világított rá igazán arra, hogy a törvény szerint nemcsak a másoló, hanem a másolatot használó is bűncselekményt követ el.
- 1997 végén egy fiatalembert egy budapesti piacon kaptak el, amint kalóz CD-ket árult. 319 kiadótól volt nála program, szakértők szerint mintegy 22 millió forint értékben. Az ügyben még nem született ítélet...
- 1999 elején minden eddiginél nagyobb port vert fel a csak „pécsi vész"-ként emlegetett baranyai házkutatás-sorozat. A Janus Pannonius Tudományegyetemről indult ki az ügy, ahol valaki betört egy szerverre. A behatolással gyanúsítható személy révén aztán a nyomozók eljutottak egy nagyüzemben másoló kalózhoz, akinél 412 CD-t és egy címjegyzéket találtak – ez utóbbi 91 nevet tartalmazott. Ezt követően a nyomozást vezető századosnő utasítására rendőrök tartottak házkutatást mind a 91 címen, és töméntelen mennyiségű CD-t és merevlemezt foglaltak le, nem egy helyen az egész gépet elvitték (volt, ahol scannerrel-nyomtatóval együtt). Az esetnek két nagy tanulsága volt: 1. A rendőrség szakmailag még nincs megfelelően felkészítve az ilyen jellegű akciókra; 2. A BSA állásfoglalása és a fejlettebb országokban tapasztalható hozzáállás (tudniillik az egyszerű otthoni felhasználó békén hagyása) egyáltalán nem hatja meg a rendőrséget, őket csak a bűncselekmény ténye érdekli (a századosnő az Internetto vele készített interjújában nyomatékosan egy lapon említette az okirat-hamisítót, a kábítószer-kereskedőt és a kalózmásolat-használót).
- Az esetekhez még annyit érdemes hozzáfűzni, hogy bár a „kalózperekben" már több komoly büntetést is kiróttak, illegális másolás miatt letöltendő börtönbüntetésre Magyarországon még nem volt példa.



ban és a Távol-Keleten viszont keményen benne van a szervezett bűnözés is. Az orosz maffia például minden beszerezhető szoftvert lefordíttat oroszra, és százezres példányszámban terjesztik a piacon – legális szoftvert arrafelé jóformán nem is lehet kapni... A dealernek egy speciális esete a cracker és a ripper, akik – ha lehet – még több fejtörést okoznak a szoftverkiadóknak. Tőlük ugyanis általában ingyen lehet letölteni a legújabb játékokat, többnyire rip-verzióban (rip: egy játéknak olyan feltört változata, amely csak a játékhoz leginkább szükséges játékelemeket tartalmazza, ezért – bár kevesebb helyet foglal – lényegesen kisebb játékélményt nyújt, mint az eredeti). A crackerek azokra is gondolnak, akik eredeti, valamilyen módon levédett játékról készítettek teljes másolatot: a különféle, gyakran változó című warez-site-okról tonnaszám lehet letölteni a kódokat, kódtörő patcheket és kódgeneráló programokat. Hogy miért teszik mindezt – ismétlem, többnyire ingyen – a crackerek? Egyszerűen élvezik, hogy megtehetik, hogy képesek minderre, és szent küldetésként kezelik azt, hogy a játékok minél több emberhez eljuthassanak. Akárcsak a dealerek, ők sem törődnek vele, hogy egy-egy potenciális vásárló „ellátásával" csökkentik a programkiadók vevőbázisát, akadályozzák a szoftverpiac fejlődését, növekedését (ez hazánkra különösen igaz), és nem utolsósorban nem fizetik meg a szoftver több éves, 10-20 (vagy még több) ember által végzett fejlesztőmunkáját.

Az éremnek természetesen itt is két oldala van. Az illegális szoftverek terjesztésének paradox módon vannak pozitívumai is. Ha a kezdő informatikusok nem próbálgatnák otthon a „feketén" szerzett programnyelveket, fejlesztői környezeteket és felhasználói programokat, sokkal többet kellene őket tanítani a munkahelyeken, és kevesebben felelnének meg bizonyos munkakörökre (még nagyobb lenne a hiány a jó informatikusokból, mint manapság). Ezen kívül egy kis mértékű illegális másolat inkább használ a programnak (reklámként), mint árt; a Windows és az Office népszerűségéhez nagyban hozzájárultak a kalózmásolatok. Érdemes még megemlíteni azt a szemléletet, ami Amerikában dívik: sokan csak azért töltenek le rippeket, hogy kipróbálják játékokat, és ami tetszik nekik, azt később megveszik dobozos változatban (érthető, hogy az ember nem szívesen fizet ki nagy összeget egy zsákbamacska-programra). Ez is egy olyan dolog, ami felett szemet hunynak a kiadók, mert azok, akik kipróbálás céljára használnak

a számok tükrében

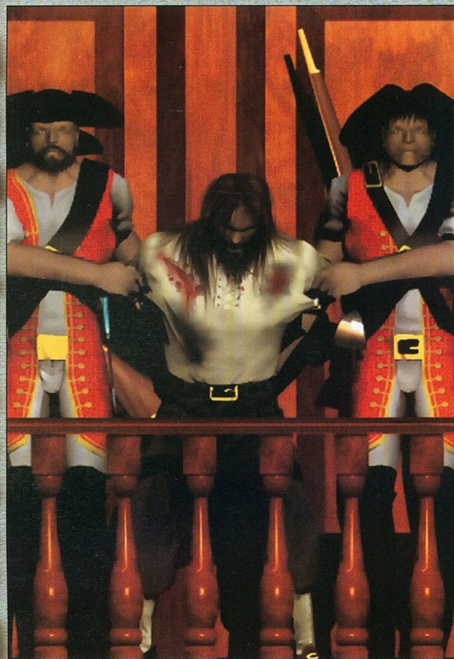
- Tavaly a BSA készített egy terjedelmes jelentést az 1997-es év szoftver-helyzetéről (a cikk írásakor sajnos az aktuális, 1998-as jelentés még nem volt elérhető). A beszámoló szerint 1997-ben Magyarországon a kalózok hozzávetőlegesen 15 milliárd forintnyi kárt okoztak tevékenységükkel, és a szoftverek 58 százaléka hamisítvány volt. Ez a szám a kelet-európai 80 százalékos átlaghoz képest jó eredménynek tűnik, ám a világszinten mért 40 százalékkal összehasonlítva már korántsem fest vidám képet hazánkról.
- További érdekes százalékadatok a világ minden tájáról: a kalózhamisítványok aránya az USA-ban a legjobb, 28 százalék, de Japánban is 30 százalék alatt mozog. Ausztriában, 1997-ben, egy év alatt több mint 100 millió schillinggel csökkent a veszteség (624-ről 519-re), így érték el a 40 százalékos átlagot. Közép-Kelet Európában már nem ilyen rózsás a helyzet, a csehek vezetnek 53 százalékkal, míg a „fekete bárányok", Bulgária (98 százalék), Románia (93 százalék volt, ám ez azóta már jóval kevesebb lett, lévén, a BSA gépezete már ott is beindult), valamint a volt Szovjetunió tagállamai (89 és 95 százalék között). A lista végén kullog Kína (96 százalék), Vietnam (99 százalék!), de hasonlóan rossz a helyzet Egyiptomban, Törökországban és Szaúd-Arábiában is.
- A BSA szerint a kalózkodásból származó kár az egész világon 1995-ben 13,3 milliárd dollár volt, 1996-ban pedig 11,2 milliárd dollár (16 százalékos csökkenés). És bár az amerikaiaknál a legjobb a legális szoftverek aránya, ott keletkezett a veszteség legnagyobb része (2,7 milliárd dollár).
- Felmérések szerint a magyar középiskolákban kb. 30 %-os a legális szoftverhasználat.
- Magyarországon körülbelül 50 000-en játszanak rendszeresen valamilyen szórakoztató szoftverrel, és többnyire 20 év alattiak. Ehhez képest egy játékból átlagosan 2-300 példány kel el, de még a legnagyobb dobásokból is (FIFA-sorozat, Starcraft) maximum 2000 talál gazdára.
- Hazánkban a számítógépes játékok éves szinten körülbelül egymilliárd forintos forgalmat termelnek (fogyasztói áron), ennek többszöröse a kalózkodás okozta veszteség.
- Játékkultúránk fejletlenségét mutatja, hogy Csehországban körülbelül tízszer annyi játék és háromszor annyi játékmagazin fogy, mint nálunk. Még megdöbbentőbb, hogy Nagy-Britanniában egy-egy játékot gyakran a magyar eladás ezerszeresét meghaladó példányszámban adnak el.
- A Microsoft teljes árbevételének negyven (!) százaléka tiszta nyereség.



jogi esetek

A szoftvereket érintő törvények mindennek mondhatók, csak korrektnek és kiforrottnak nem. Nagyon sok még a homályos folt, például a kártérítés mértéke sincs meghatározva (nem mindegy, hogy a kalózprogram által okozott kárt kis- vagy nagykereskedelmi áron határozzuk meg, esetleg figyelembe vesszük azt, hogy egy hat éve megjelent Dune 2 már nem ér annyit, mint a megjelenésekor). Néhányan a forgalmazók közül sem tudják, hogy mit kell tenniük: a legtöbb helyen a vevő még ma sem kap magyar nyelvű licensz-szerződést. Ebben a kaotikus helyzetben elengedhetetlen, hogy az ember valamilyen szinten ismerjen néhány ide vonatkozó jogszabályt.

A szoftverhamisítás 1993. május 15-e óta a szerzői- és szomszédos jogok megsértéséről szóló törvény körébe tartozik. A törvény szerint: „Aki irodalmi, tudományos vagy művészeti alkotás szerzőjének (...) vagyoni hátrányt okoz, vétséget követ el és két évig terjedő szabadságvesztéssel, közérdekű munkával vagy pénzbüntetéssel büntethető" (az igazsághoz hozzátartozik, hogy egyre kevésbé a szerző, inkább a szerzői jogokat védő és azokkal kereskedő vállalatok érdekeinek védelmét kell ezalatt érteni). Első hallásra ebbe a kategóriába nem tartoznak bele a kalózmásolatok használói, ám a vagyoni hátrány fogalmát a Btk. úgy határozza meg, mint a vagyonban okozott kárt és az elmaradt előnyt (elmaradt előny: az az érték, amellyel a sértett javai gyarapodhattak volna, ha a bűncselekmény nem valósult volna meg). Itt természetesen máris lehetne vitatkozni, hogy például egy zsebpénzből élő 14 éves kalóz esetében beszélhetünk-e elmaradt előnyről, hiszen nyilvánvaló, hogy ő nem venne meg egy Office-t 80 000 forintért, de ez egy olyan kérdés, amit a cégek kategorikusan elutasítanak, mondván, ők minden egyes emberben potenciális vevőt látnak. A szerzői jogi törvény különbséget tesz továbbá vagyoni hátrány, jelentős vagyoni hátrány (illetve üzletszerűen elkövetett bűncselekmény), valamint különösen nagy vagyoni hátrány között. Az okozott kártól függően e három kategóriában akár 2, 3, illetve 5 évi börtönbüntetést is kiszabhat a bíróság. Létezik továbbá gondatlanságból elkövetett szerzői jogsértés, aminek egy év a felső limitje. A Btk. ismer egy olyan paragrafust (28. §), amely leszögezi: „...nem büntethető az, akinek a cselekménye az elkövetéskor olyan csekély fokban veszélyes a társadalomra, hogy a törvény szerint alkalmazott legenyhébb büntetés is szükségtelen". Valószínű, hogy a baranyai ügy 91 gyanúsítottjának nagyobb részét e paragrafus szerint bírálják majd el (attól persze a kalóz CD-ket nem adják vissza nekik, merevlemezeik illegális tartalmát pedig letörlik).



A másik sokat emlegetett jogszabály (különösen a pécsi eset kapcsán) az 1973. évi I. törvény, ami a házkutatások jogi alapjait fekteti le. Eszerint a magánélet, magánlakás sérthetetlensége mindenkinek alkotmányos joga, ám ezt a jogot a törvény különösen indokolt esetben korlátozhatja. A házkutatásnak tehát elengedhetetlen feltétele a bűncselekmény alapos gyanúja, és az eljáró hatóság házkutatást elrendelő írásbeli határozata. A házkutatást két tanú jelenlétében kell lefolytatni, ismertetni kell velük a gyanú alapját képező bűncselekményt, és minden egyes lefoglalt tárgyat meg kell mutatni nekik. Ezen felül azonban a házkutatást végző szervek gyakorlatilag szabadon tevékenykedhetnek, úgyhogy ha már megtörtént a baj, érdemes a gyanúsítottnak segítőkész hozzáállást mutatni, úgy kevesebb kellemetlenségben lehet része. Az elvitt tárgyakat csak a bűnügy lezárása után adják vissza gazdájuknak (a tényleges bűnjelek kivételével természetesen), ami újabb érdekes kérdést vet fel. A pécsi gyanúsítottak közül sokaknak az egész gépét elvitték, és ezeket előreláthatólag csak egy-másfél év múlva kapják vissza. Addig ugyebár rengeteget csökken a gépek használati és anyagi értéke, és ha a bíróság nem állapít meg bűnösséget, az illető visszakap egy elavult számítógépet, amit gyakorlatilag már nemigen tud használni. Ez ismét egy olyan kritikus pont, aminek megoldása nincs még törvénybe fektetve, várható, hogy néhány éven belül – sok egyéb tisztázatlan kérdéssel együtt – erre is kitalál valamit az Országgyűlés.

Amíg azonban a szoftvereket érintő törvényekről nem mondható el, hogy egzaktul megfogalmazott, egységes, világos paragrafusok gyűjteménye, addig marad ez a felemás helyzet, a trükközés (mindkét oldalról) és a kiskapuk keresése...



Minden, amit a BSA-ról tudni akartál...

(...de soha nem merted megkérdezni)

- A Business Software Alliance (BSA) egy nagyobb szoftverkiadókat (a Microsofttal az élen) képviselő szervezet, amely tagjai érdekeit és jogait érvényesíti. Mivel tagjai között nincsenek játékkiadók, nem foglalkozik játékprogramokkal, kizárólag felhasználói alkalmazások és operációs rendszerek tisztaságában érdekelt. Néhány kivétel (például a Microsoft-játékok: Age of Empires, Flight Simulator és társaik) azért itt is akad.
- A BSA Magyarországi szervezete 1989 óta működik.
- A BSA sokat hangoztatott hitvallása, hogy nem az egyéni felhasználókat ellenőrzi, hanem a nagyvállalatokat – nekik csupán az a fontos, hogy a kis Kft-ktől kezdve a nagy konszernekig minden cég legális szoftvereket használjon. Magyarországon az ominózus pécsi ügyben mind a 91 embernél polgári peres eljárást indítottak, így ez a hozzáállás erősen megkérdőjelezhető...
- A hazai BSA azt tűzte ki maga elé célul, hogy az 58 százalékos magyarországi kalózkodási arányt az ezredfordulóra legalább 45 százalékra csökkenti, hosszabb távon pedig a 40 százalékos átlag elérésére koncentrálnak.
- A magyar BSA az utóbbi időben (és a jövőben is) negatív kampányt folytat, mivel a pozitív hozzáállásnak nem volt eredménye. Ez azt jelenti, hogy a költséges felvilágosító előadások és legális szoftver-népszerűsítések helyett a keményebb módszereknek folyamodnak: szorosabb együttműködés a bűnüldöző szervekkel, több BSA-razzia, beszámolók sikeres akciókról...
- A BSA néhány évvel ezelőtti híres bilincses plakátja (egy csuklóbilincs és alatta a szöveg: „A szoftverek illegális másolása 2-5 év börtönnel büntethető.") nagy port kavart – sokan nyílt fenyegetőzésként értelmezték a „reklámot".
- Néhány érdekes idézet a BSA „Tíz érv a legális szoftverek mellett" című propaganda-szövegéből:

A jogtiszta szoftver az egyetlen igazi védelem a vírusok ellen. A számítógép-vírusok helyrehozhatatlan kárt okozhatnak számítógépében és a rajta tárolt, fáradtságos munkával előállított adatállományokban.

A jogtiszta szoftverekből származó bevétel lehetővé teszi, hogy a szoftverfejlesztők többet áldozzanak a szoftverek továbbfejlesztésére. Ez az Ön számára a jövőben jobb és olcsóbb szoftvereket jelent.

A jogtiszta szoftverek megvásárlása egészséges szoftverpiacot teremt, amelyen a szoftver fejlesztői és terjesztői versenyeznek Önért, mint vásárlóért. A jogtiszta szoftverek vásárlói számára ez hosszú távon a szoftverárak jelentős csökkenését jelenti.

kalózmásolatokat, tulajdonképpen nem okoznak anyagi veszteséget. Ami nem tetszik nekik, azt nem használják tovább, ami elnyeri a bizalmukat, azt pedig megveszik – így a kiadók tulajdonképpen a kalózoknak is köszönhetnek néhány vevőt. Arra azonban Magyarországon nagyon-nagyon sokat kell még várni, hogy az emberek csak ilyen célra gyűjtsenek „warezt"...

Hogy hová tart mindez? Általánosságban elmondhatjuk, hogy a játékokat egyre jobb, egyre profibb – de továbbra sem kijátszhatatlan – védelmekkel látják el, és különféle érdekvédelmi szervezetek (például Angliában az ELSPA) törnek lándzsát a legális játékok ügye mellett, míg a BSA töretlenül folytatja tevékenységét a felhasználói oldalon. Magyarországon mindez még nagyon kezdetleges stádiumban van. A nagy játékforgalmazóknak (Automex, Ecobit, Modern Media) nincs közös érdekképviseleti szervük (volt ugyan tavaly egy MAHASZ-szerű kezdeményezés, de a terv kútba esett), viszont megpróbálják vonzóbbá tenni a szoftvereket akciókkal, ajándékokkal, magyar nyelvű kézikönyvekkel. A jövő útja azonban kétségkívül a már napjainkban is teret hódító online játékoké, amelyek új távlatokat nyitnak a szoftvervédelem és a kalózkodás előtt. Ez azonban még olyannyira képlékeny ága a szórakoztató szoftverek családfájának, hogy korai lenne bármit is mondani róla. Az biztos, hogy a közeljövőben változni fog a szoftverhamisítás helyzete, nyugaton gyorsan, nálunk sokkal lassabban. Előbb-utóbb azonban biztosan belesulykolják a mi fejünkbe is, hogy az illegális programmásolás bűn (annak idején a kazettahamisítással is sikerült ugyanez – igaz, csak úthengeres-kazettazúzós reklámmal), és a köztudat véleményváltozása újabb fordulatokat fog eredményezni a kalózkodás hazai történelmében.



Snappel, a hírhedt kalózzal az Interneten „találkoztunk", csapatának, a Paradigmnak a saját IRC-csatornáján. Többek között arról beszélgettünk vele, hogyan szerzi be a játékokat, miért kalózkodik és milyenek a hétköznapjai. Természetesen személyazonosságát nem fedte fel, még annyit sem volt hajlandó elárulni, melyik országban él.

PC ZED: *Leginkább arra lennék kíváncsi, hogyan szerzed meg a játékokat?*
SNAP: A legtöbb játékot egyszerűen megvesszük, néha pedig olyan emberektől szerezzük, akik a fejlesztőcégeknél dolgoznak. Ez azonban nem túl gyakori.
PC ZED: *A Paradigmnak van egy beépített embere, aki egy adott fejlesztőcsapatban dolgozik és lopja a „warezt"? Vagy egyszerűen lefizettek egy rosszul fizetett dolgozót?*
SNAP: Igen, van ilyen emberünk. De mi ezt nem tekintjük lopásnak. Mi csak megadjuk a lehetőséget az embereknek, hogy kipróbálják a játékot, akik így anélkül jönnek rá, hogy egy játék adott esetben mennyire vacak, hogy akár egy fillért is kifizetnének érte. Egyébként nekünk nem származik semmilyen anyagi hasznunk a warezokból...
PC ZED: *Akkor miért éri meg neked?*
SNAP: Hát... Üzletnek sem lehet nevezni, mert igazából teljesen non-profit, mégis szinte a nap 24 órájában ezzel foglalkozom.
PC ZED: *Azt akarod mondani, hogy ingyen adod tovább a feltört programokat?*
SNAP: Semmit sem kérünk cserébe. Igazából szórakozásból csináljuk. Így olyan emberekkel beszélgethetünk, akiket érdekelnek a játékok, és közben egymással csereberéljük a warezt. Ha megkaptuk a játékot, azt először „lerippeljük", aztán felrakjuk ftp site-okra, ahol az emberek letölthetik, hogy aztán továbbküldjék más site-okra.
PC ZED: *Hogyha tényleg ingyen csináljátok, miből tudtok megélni mellette?*
SNAP: A legtöbb kalóznak rendes munkája van a kalózkodáson kívül, és akkor „warezolnak", ha hazajönnek a munkából – vagy néha munka közben. Egyébként maga a kalózkodás nem kerül olyan rengeteg időbe. Igazából azzal megy el az idő, hogy megtudd, mikor jön ki egy játék, vagy hogy honnan szerezd meg.
PC ZED: *Létezik valamilyen „kalózbecsület" – tehát azért nem kértek pénzt, mert tisztességtelennek tartjátok?*
SNAP: Nem, itt egyáltalán nem erről van szó. Mi egyszerűen csak hobbiból kalózkodunk. Egyébként meg lehetetlen lenne pénzt kérni ezért.
PC ZED: *Miért?*
SNAP: Mert akkor már mi is olyanok lennénk, mint a játékkiadó cégek... ☺ Másrészt egész egyszerűen nem tudnánk beszedni az emberektől a pénzt.
PC ZED: *Szerinted a „wareznek" ingyenesnek kell lennie? Sőt, talán minden programnak ingyenesnek kellene lennie?*
SNAP: Nos, a mi rippelt, feltört anyagunk ingyenes, illetve mi nem nyerünk pénzt belőle, inkább nekünk kerül pénzbe. Az viszont nem lenne jó, ha a szoftverek sem kerülnének pénzbe, hiszen a programozók keményen dolgoznak a játékokon. Őket is meg kell ezért fizetni, hiszen nekik is meg kell élniük valamiből. De ha egy játék jó, az úgyis elég szép bevételt hoz...
PC ZED: *De arról azért biztos tudsz, hogy vannak olyan emberek – például itt Magyarországon –, akik pénzt kérnek a ti anyagotokért?*
SNAP: Igen, tudunk erről. Ezek az emberek „warezos" CD-ket írnak a „barátaiknak" jó sok pénzért. Az az igazság, hogy ez engem nem nagyon érdekel. Nekem nem kell ilyet vennem, úgyhogy nem is törődöm vele.
PC ZED: *Azt mondtad: a programozónak is van családja, neki is meg kell élnie. Nincs lelkiismeret-furdalásod, hogy ellopod a szoftvereiket?*
SNAP: Nem, mert a játékok így is elég jól elkelnek. Sőt, szerintem néhány játékot miattunk még jobban vesznek! Az emberek letöltik a mi verzióinkat, megtetszik nekik a játék, aztán elmennek a boltba és megveszik a hivatalos verziót, amiben már van kézikönyv, poszter stb.
PC ZED: *Igen, de vannak kisebb cégek, akik saját állításuk szerint éppen a kalózkodás miatt mennek tönkre.*
SNAP: Szerintem ez nem igaz.
PC ZED: *Hazudnának?*
SNAP: Nézd, ha egy játék rossz, akkor úgysem veszi meg a kutya sem, teljesen mindegy, hogy mi „kiadtuk-e" vagy sem.
PC ZED: *Térjünk át más témára. Hogyan működik a kalózkodás? Amikor megkapod a játékot, mit csinálsz vele?*
SNAP: Hát, először is felinstallálom, mint bárki más. Utána átnézem, mekkora, milyen file-okból áll. Aztán elküldöm az indítható .exe file-t egy crackernek, aki feltöri, aztán visszaküldi nekem. Amikor megkaptam, letesztelem, működik-e a CD nélkül. Aztán az egészet betömörítem és feltöltöm FTP site-okra. Ha túl nagy a játék, akkor „lerippelem" kisebbre, tehát kiszedem belőle az olyan „felesleges" dolgokat, mint az animációk, a CD-s zene vagy hangok.
PC ZED: *Úgy hallottam, van file-méret határ is...*
SNAP: Igen, 50x3 MByte a limit.
PC ZED: *Szigorú „kalóz-törvények" szabályozzák, mekkora lehet egy feltört program?*
SNAP: Igen, így van.
PC ZED: *Mi történik, ha egy csapat megszegi a szabályt?*
SNAP: Figyelmeztetjük (yelled), és valószínűleg „nuke-oljuk" (letöröljük az FTP site-ról) az ő verzióját.
PC ZED: *Mégis: nem kár kivágni a játékból a jó kis mozi- és zenerészeket?*
SNAP: Nem, ha hiányzik az embereknek, vegyék még a boltban a teljes verziót. Egyébként, ha nem túl nagy a kivágott rész, külön addonként el szoktuk küldeni.
PC ZED: *Teljes játékokkal is foglalkoztok?*
SNAP: Igen, de főleg a rippekre koncentrálunk.
PC ZED: *Az Internet adatvitelі sebességnövekedésének köszönhetően azért egyre inkább a teljes CD-s játékok terjednek el...*
SNAP: Igen, de egyelőre ez még nem jellemző. Még sok olyan ember van, aki csak modemmel rendelkezik.
PC ZED: *Személyesen is kapcsolatban vagy crackerekkel?*
SNAP: Némelyikkel igen.

PC ZED: Mennyi időbe kerül feltörni egy játékot?
SNAP: Az a védelemtől függ. Ha olyan szokásos kereskedelmi védelemről van szó, mint például a CDilla, a Securerom vagy a DiskGuard, akkor két-három óra alatt megvan, ha gyengébb, nem kereskedelmi védelemmel látták el a programot, akkor fél óra, vagy akár tíz perc alatt is sikerül.
PC ZED: *Egy cracker elég fontos tagja lehet a csapatnak, és technikai tudásuk miatt talán kevesebben is vannak. Jobban tisztelitek őket, mint a csapat többi tagjait?*
SNAP: Nem, mindenkit egyformán tisztelünk, bár az igaz, hogy a crackerek nagyon fontos tagjai a csapatnak. Viszont nincsenek kevesen, van belőlük elég, bár az is igaz, hogy az igazán jó cracker nagyon ritka.
PC ZED: *Vannak köztük híresek is?*
SNAP: Vannak, de nem szeretnék róluk beszélni – biztonsági okokból.
PC ZED: *Létezik feltörhetetlen program?*
SNAP: Eddig mindent fel tudtunk törni... Bár néha találkozunk újabb védelmekkel, olyankor azért egy-két napba belekerül, amíg feltörjük. De eddig még nem találkoztunk egy olyan játékkal sem, amit ne lehetett volna crackelni...
PC ZED: *Azt hallottam, hogy például az Abe's Exoddust a mai napig nem sikerült rendesen feltörni...*
SNAP: De igen, sőt, ez egy elég könnyű törés volt.
PC ZED: *Hogyan tesztelitek, hogy egy crack végig rendesen működik-e?*
SNAP: Nos, néha a készítők elég rázós védelmet tesznek a programokba, ez különösen jellemző például az Ubi Softra. Így néha elég sok időnkbe kerül, míg letesztelјük, hogy teljesen jó-e a törés. De a legtöbb ilyen védelem egyszerű CD-ellenőrző rutin.
PC ZED: *Végigjátsszátok a játékokat?*
SNAP: Nem. Gyakran elég elindítani egy játékot ahhoz, hogy biztosak legyünk a dolgunkban.
PC ZED: *Gyakran megtörténik, hogy a programozók a játék közben is beraknak védelmeket...*
SNAP: Igen, néha tényleg van ilyen, de legtöbbjüket megtaláljuk a törési folyamat alatt. Ha leellenőrizzük a file-okat, minden CD-ellenőrző rutint megtalálunk, azokat is, amelyek a játék közben jönnének csak elő. Persze, megtörtént már az is, hogy kicsúszott egy ilyen játék közbeni védelem a kezünk közül. Legutóbb egy autóverseny-játéknál történt ez meg: amikor a játékos megnyerte versenyt, akkor kérte a CD-t a program. Amikor szóltak nekünk erről, megoldottuk a problémát és elküldtük az új törést. De mivel külön dekóder programjaink vannak, ez ritkán történik meg.
PC ZED: *Mennyi időbe kerül egy ilyen dekódolás?*
SNAP: Általában egy-két perc, de van, amikor a programon belül elrejtik a CD-ellenőrző rutint, ilyenkor tovább tart.
PC ZED: *A Paradigm és más csapatok tagjai egy országban élnek vagy különféle országokban szétszóródva?*
SNAP: A Paradigm az egész világra kiterjed.
PC ZED: *Hány ország tartozik bele?*
SNAP: Különféle szekcióink vannak – egyesebbek fontosabbak, mint mások, mert ott adják ki elsőnek a jelentősebb programokat. Ilyen például az Egyesült Államok, hiszen itt adják ki a legtöbb játékot.
PC ZED: *Vannak magyar tagok is?*
SNAP: Nem, nincsenek magyar embereink, lévén nem ide érkeznek meg elsőnek a játékok. Bár elképzelhető, hogy van magyar crackerünk, de a játékok beszerzése szempontjából Magyarország elhanyagolható.
PC ZED: *Te melyik országban élsz?*
SNAP: Erre inkább nem válaszolnék – túl személyes.
PC ZED: *Pontosan hány ország érintett?*
SNAP: Rengeteg országból vannak tagjaink, pontosan nem is tudom, mennyiben, de az öt legfontosabb: USA, Nagy-Britannia, Németország, Franciaország és Kanada.
PC ZED: *A Paradigm fontos tagja a kalózok társadalmának?*
SNAP: Nemcsak fontos, de a jelen pillanatban legjobb kalóz csapat!
PC ZED: *Nagy a csapatok között a rivalizálás?*
SNAP: Igen, nagyon nagy... Négy jelentősebb cracker-csapat van, akik komolyan dolgoznak a „warezon". Ez azt jelenti, hogyha egy játék az üzletekbe kerül, akkor mind a négy csapat azon küzd, hogy előbb kiadják a játék feltört verzióját.

Warez szlengszótár

A most következő szótár – természetesen a teljesség igénye nélkül – néhány gyakrabban használt kalóz kifejezést tartalmaz, hogy egy kicsit jobban a színfalak mögé tudjunk tekinteni, és még azok is megértsék az összes Fókusz-cikket (például az interjút az elég vad szlengben beszélő Snappel), akik még soha nem kerültek kapcsolatba kalózszoftverrel...

ADDON: A supplierek az átvezető mozikat, zenéket, hangokat kirippelik, kiszedik a teljes programból, hogy a warez kevesebb helyet foglaljon. Sokan hiányolják ezeket a részeket, ezért a kalózok külön elküldik őket: így elég bemásolni az addont a megfelelő könyvtárba, és máris teljes az élvezet...

ANYAG: A warez szó magyarosítása, de szűkebb jelentésréteggel: általában csak a szoftverre vonatkozik. A szó némi kacsintással a drogosok kultúrájára utal.

BIN: Az ISO helyett egyre gyakrabban ilyen formátumban mentik a teljes CD-ket a kalózok.

COURIER: Közvetítő, aki a warezt az egyik warez site-ról áttölti a másikra. Minden couriernek a „rangja" alapján egy bizonyos site-ra meghatározott kreditje (pontja) és átviteli aránya van. Ez azt jelenti, hogy ha mondjuk ½ arányban tölthet, akkor 100 Mbyte feltöltéséért cserébe 50 Mbyte warezt szedhet le.

CRACK: A drogosok szlengjével ellentétben a crack nem magát az „anyagot", hanem azt az indítófájlt jelenti, amelynek segítségével fel lehet törni egy adott programot.

CRACKER: A programot feltörő embernek az a feladata, hogy egy programból kiiktassa a benne elhelyezett szoftveres védelmet – feltörje azt. Technikai tudása miatt a cracker rendkívül nagyra becsült tagja a kalóztársadalomnak.

FELTÖRNI: A cracker teszi ezt egy adott szoftver védelmével.

GAMEZ: Feltört játékszoftver. Ezzel a szócskával különböztetik meg a kalózok a játékokat a felhasználói (util) programoktól

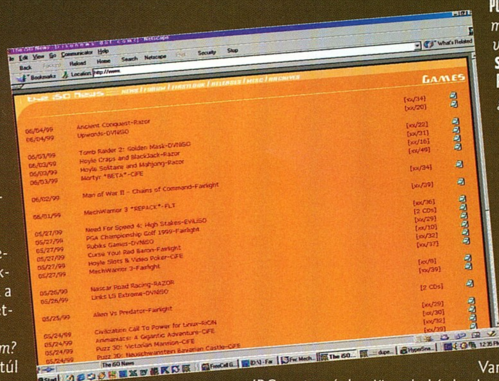
ISO: A kalózok a teljes CD-t lemásolják egyetlenegy nagy file-ba egy speciális program segítségével, amelynek általában .ISO formátuma van. Annak ellenére, hogy egy másik, elterjedtebb program használata miatt ma már a .BIN kiterjesztés a gyakoribb (audio trackeket csak ebben a formátumban lehet elmenteni), az ISO elnevezés valahogy mégis megmaradt ezekre is.

LAMER: Gúnyos elnevezés: a kevesebb hozzáértéssel rendelkezőket hívják megvetően lamernek a „profibbak". A meglehetősen diszkriminatív kifejezést sokan sérelmezték, így részben ezért, részben pedig a szleng állandó változása miatt a szó mára kezd eltűnni.

LÁMA: 1. Dél-Amerikában élő szőrös emlősállat. 2. A lamer angol szó magyarosítása – kissé kevésbé bántó éllel...

MP3: A CD-s zenéket lehet ilyen formátumban tömörítve tárolni. Könnyű kezelhetősége és internetes elterjedése révén

PC ZED: *Melyek a legfontosabb csapatok?*
SNAP: Paradigm, Razor, Class, Origin – ők a legjelentősebbek. Mellettük még vannak kisebb csapatok is: Backlash, Divine, TPC. Néha nekik is sikerül egy-két warezt elsőként szállítani.
PC ZED: *Hogyan választják ki, hogy melyik csapat anyagja kerül fel a netre? Megegyezés alapján?*
SNAP: Nem, szó sincs itt megegyezésről. Ez egy verseny: azért kerül fel a szóban forgó FTP site-ra, aki hamarabb „terítette" az anyagot. A második verziót törlik a szerverről.
PC ZED: *Ha egy csapat rosszul tör fel egy játékot, azért valami büntetés jár vagy csak szégyenletes rájuk nézve?*
SNAP: Ez szintén ritkán történik meg, de ha mégis, akkor 24 órájuk van rá, hogy helyrehozzák. Ha ez mégsem sikerülne, egy másik csapat kijavítja helyettük.
PC ZED: *Ilyen esetben jár valami büntetés a rossz törésért?*
SNAP: Ha egy másik csapat javított crackje terjed el, akkor ő kapja a kreditet és nem a játékot elsőnek feltörő csapat. A hibázott csapatot pedig a scene (crackerek „szövetsége") gúnyos üzenetei illetik...
PC ZED: *Mit nevezel kreditnek? Ez valami pontrendszer?*
SNAP: Igen, minden csapat pontokat kap a leggyorsabb verziókért. Az alapján, hogy mennyire „értékes" a játék (például egy X-Wing Alliance értékesebb, mint egy Lander...) több vagy kevesebb pontot kapnak. Az a csapat a hónap nyertese, amelyik a hónap végére a legtöbb pontot gyűjtötte be.
PC ZED: *Mit jelent a hónap nyertesének lenni? Ez csak dicsőség vagy valami jutalmat is kap a győztes?*
SNAP: Semmilyen jutalmat sem kapunk – ez csak dicsőséget jelent. De igazából csak akkor vagyunk büszkék magunkra, ha három jelentősebb játékkal és nem tíz ócskasággal nyertük meg a hónapot.
PC ZED: *Milyenek a hétköznapjaitok? Egyfolytában a neten lógtok?*
SNAP: Elég sokat beszélgetünk IRC-n (az IRC rendkívül fontos számunkra). És igen, a nap 24 órájában online vagyok. De azért én is eszem, alszom, dolgozom, mint más normális ember. Bár néha tényleg a kelleténél is több időt áldozok arra, hogy egy játékot „terítsünk" – megtörténik, hogy hajnali 4–5-ig is fenn vagyok ilyen esetben.
PC ZED: *Néha összejöttök találkozni más Paradigm-tagokkal?*
SNAP: Nem, mivel szétszórva élünk a világban, nem nagyon találkozunk. De időnként azért vannak rendezvényeink.
PC ZED: *Nem félsz a rendőrségtől?*
SNAP: Egyáltalán nem.
PC ZED: *Miért?*
SNAP: Szerintem én nem teszek semmi olyat, ami törvényellenes lenne. Mi igazából nem okozunk kárt, hiszen nem adunk el semmit. A rendőrség olyan embereket üldöz, akik warezes CD-ket pénzért árulnak.
PC ZED: *Ezek szerint, amit ti csináltok, teljesen legális lenne?*
SNAP: Hát, azért nem 100 százalékig...
PC ZED: *Akkor mennyire?*
SNAP: A lényeg, hogy az egész teljesen non-profit, így nem igazán érdekli a rendőrséget. Ha mi nem „terítjük a warezt", valaki más megteszi helyettünk...
PC ZED: *Ez kicsit ellentmondásos, nem?*
SNAP: Nem tudom... Otthon nincs túl sok teljes játékom...
PC ZED: *Miért?*
SNAP: Az az igazság, hogy igazából nem vagyok nagy játékos. Jó, lehet, hogy néhány játék fenn van a winchesteremen, de hát manapság kinek nincs illegális szoftvere!? Még a rendőrségnek is van!
PC ZED: *Hogy lehet, hogy feltöröd a játékokat, terjeszted őket és nem is szeretsz játszani?*
SNAP: Egy-két játékkal azért eljátszogatok, mondjuk a hetente a számítógépem előtt töltött 70 órából 5-10 órát, de a legtöbbjük nem érdekel.



PC ZED: *Akkor miért csinálod?*
SNAP: Szórakozásból. Ez a hobbim.
PC ZED: *Ez olyasmi, mint a horgász, aki kifogja a halat, pedig nem is szereti az ízét, csak a vadászatot élvezi?*
SNAP: Igen, jó a hasonlat.
PC ZED: *Hetente hány játékot „terítetek"?*
SNAP: Én személy szerint nem túl sokat... A teljes Paradigm havonta körülbelül 10-15 játékot.
PC ZED: *Te, személy szerint honnan szerzed be a játékot?*
SNAP: Hát a boltból... Vagy szoftverkiadóktól.
PC ZED: *Egyszerűen megveszed?*
SNAP: Igen, a leggyakrabban egyszerűen bevásárolok. De sokaknak vannak „ismerőseik" az eladók között...
PC ZED: *Akkor – ha tényleg nem kérsz érte pénzt – elég drága hobbi lehet, nem?*
SNAP: Nem feltétlenül. Nálunk minden megvásárolt szoftvert vissza lehet vinni a boltba...
PC ZED: *Vannak „beépített" embereitek híresebb szoftvercégeknél, akik rendszeresen küldik a friss játékokat?*
SNAP: Igen, például az Eletronic Artsnál, a Sierránál, a Microsoftnál és más helyeken. De mivel az ember néha otthagyja a munkahelyét, ilyenkor megszakad a kapcsolat, amíg egy újat nem találunk.
PC ZED: *Ez a „tégla" az Interneten keresztül küldi a „nyersanyagot"?*
SNAP: Igen, minden neten keresztül megy.
PC ZED: *Miért éri meg neki? Megfizetitek?*
SNAP: Nem.
PC ZED: *Akkor miért?*
SNAP: Sok olyan ember dolgozik a játékszoftvert gyártó cégeknél, akik közülünk jöttek, tehát valaha kalózok voltak. Akkoriban még általában egyetemisták voltak, aztán befejezték a tanulmányaikat és elmentek dolgozni – ennek ellenére nem szűntek meg a kapcsolataik a régiekkel, és rendszeresen küldik új munkahelyükről a „warezt".
PC ZED: *De hát ezzel a munkahelyüket, egzisztenciájukat veszélyeztetik.*
SNAP: Igen, azonban a veszély szerencsére mégsem olyan nagy.
PC ZED: *Miért nem?*
SNAP: Az a szokás, hogy a programozók hazaviszik a játékokat, és saját maguknak lemásolják azokat.
PC ZED: *Ezek szerint otthonról küldik el a „warezt"...*
SNAP: Persze. A munkahelyükről küldeni elég ostoba dolog lenne.
PC ZED: *Ha én designer lennék, mondjuk a Blizzardnál, nagyon vigyáznék a játékomra...*
SNAP: Akkor is megszereznénk!
PC ZED: *...és figyelném a kollegáimat...*
SNAP: Teljesen mindegy! Egyébként a legtöbbször a program nem a designerektől jön, hanem a grafikusoktól vagy a zenészektől, sőt, néha a takarítóktól!
PC ZED: *De ha grafikusként, vagy akár zenészként dolgoznék egy játékon, akkor is féltékenyen őrizném a munkámat, pláne ha semmit sem kapok azért, hogy kiadjam (jó, a takarítókat még megértem... ☺)*
SNAP: Hát, nem is tudom... Vannak programozók is, akik az IRC csatornánkra jönnek, kérdezd meg tőlük!
PC ZED: *Programozók is vannak a ti csatornátokon?*
SNAP: Igen, itt is és e-mailben is beszélgetünk velük.
PC ZED: *Gondolom, inzultálnak benneteket...*
SNAP: Nem igazán, inkább elkeseredettek. Nem értik, honnan származik a forrásunk, vagy hogyan sikerült ilyen hamar feltörni a játékukat.
PC ZED: *És nem is dühösek rátok? Hiszen tönkreteszitek a munkájukat!*
SNAP: Nagyon jól tudják: úgysem tehetnek semmit ellene, hiszen előbbutóbb úgyis feltöri valaki a programjukat.

PC ZED: *Ezek szerint az IRC fontos kommunikációs forrás számotokra...*
SNAP: Igen, a legfontosabb.
PC ZED: *És az IRC-n beszélitek meg egymással, hogy például „Hé, nálam van a Phantom Menace!"*
SNAP: Igen, de azért nem egészen így működik a dolog. Már tudjuk előre, ha hamarosan kijön egy játék. A „terítőnk" (supplier) beszerzi a játékot és beszél a megfelelő emberrel, ami az ő esetében a cracker és a tömörítő. Aztán elküldi az .exe file-t, és többit már tudod... Nagyon olajozottan működik a dolog, hiszen jól ismerjük egymást.
PC ZED: *Hogyan lesz valakiből kalóz?*
SNAP: Hát nem is tudom... Elhivatottság kell hozzá.
PC ZED: *Ha elég elhivatott vagyok, én is kalózzá válhatok?*
SNAP: Nem válhatsz csak úgy kalózzá...
PC ZED: *Guybrush-szindróma...*
SNAP: ☺ Ha tényleg erre vágysz, el tudod érni...
PC ZED: *Belőled hogy lett kalóz?*
SNAP: Én elkezdtem kereskedni courierként egy csoportban, és ahogy az évek teltek, egyre magasabb szintre értem, egyre több kapcsolatot szereztem, jobban megismertem az embereket – szóval ez egy öngerjesztő folyamat, érted?
PC ZED: *Tehát a kezdő kalóz: a courier?*
SNAP: Néha igen. De ha hamar hozzájutsz friss játékokhoz, akkor nem túl nehéz igazi kalózzá válni – ha egy cégnél vagy üzletben dolgozol, ezt könnyen megteheted. Viszont az is igaz, hogy az ilyen emberekből kevesebb van, hiszen féltik az állásukat.
PC ZED: *Vannak kapcsolataid a rendőrségen belül is?*
SNAP: Igen, egy-két haverom dolgozik ott. De nem tudnak semmit arról, hogy kalóz vagyok.
PC ZED: *Olyan típusú embernek tartod magad, mint Neo, a Matrix című film hőse?*
SNAP: Nem, az csak film: a mi életünk nem ilyen romantikus. Olyanok vagyunk, mint más normális emberek.
PC ZED: *A barátnőd vagy az ismerőseid tudják, hogy kalóz vagy?*
SNAP: A barátaim 90 százaléka nem tud semmit a kalózkodásról. Csak olyanok tudnak róla, akik szintén kalózok.
PC ZED: *Bétaverziókkal vagy félkész programokkal is foglalkoztok?*
SNAP: Nem. Csak végleges, teljes játékokat terjesztünk.
PC ZED: *Miért nem? Hiszen tegyük fel: én már nagyon szeretnék a Dungeon Keeper 2-vel játszani, és nem törődöm vele, hogy teljesen kész van-e vagy sem.*
SNAP: Néha beszerzünk bétákat, de azt megtartjuk magunknak, nem adjuk tovább.
PC ZED: *Miért nem?*
SNAP: Először is a bétákat nehéz megszerezni, másrészt pedig veszélyes őket kiadni, hiszen lebuktathatjuk vele az emberünket.
PC ZED: *Mit tudsz például a Tiberian Sunról? Sokan azt rebesgetik, hogy már befejezték a játékot.*
SNAP: Ez csak pletyka, még nincs kész a program.
PC ZED: *A Need for Speed 4 kalózverziója például nagyon hamar elterjedt... Az sem béta volt?*
SNAP: Nem, már elkészült a mesterlemez, csak az Electronic Arts sokáig nem szállította el az üzletekbe.
PC ZED: *Ezek szerint ezt is egy beépített ember lopta el?*
SNAP: Valószínűleg igen...
PC ZED: *Végül egy személyesebb kérdés: miért csinálod? Nem nagyon játszol, nem kapsz pénzt érte...*
SNAP: Nem... Szórakozás az egész: együtt dolgozhatok a haverokkal a világ minden tájáról. Az emberek türelmetlenül várják játékokat, és amikor megszerezzük nekik, gratulálnak nekünk – ez tartja bennünk a lelkesedést.
PC ZED: *Más csapatok is ilyenek?*
SNAP: Nem, vannak olyanok, akik például hardvert kapnak a warezért cserébe.
PC ZED: *Te is kapsz más dolgokat a warezért cserébe?*
SNAP: Nem, én minden site-ra bejáratos vagyok, akár video CD-ről MP3-ról, ISO-ról (teljes CD-s játék) vagy PlayStation játékról legyen szó. A netről mindent megkaphatok, ami szem-szájnak ingere...

BAD SECTOR

az MP3 formátum annyira népszerű lett, hogy hivatalosan is lehet már külön hordozható lejátszókat vásárolni, a lemezkiadók nagy elkeseredésére, és a kalózok nagy örömére.

NUKE-OLNI: Így hívják azt, ha egy FTP site-ról letörölnek egy warezt. Általában akkor nuke-olnak valamit, ha túl nagy a mérete, érdektelen, vagy már más csapat kiadta.

PACKAGER: A warez-csapat tagja: az ő feladata az, hogy becsomagolja apró file-okra a warezt, majd felltöltse a warez site-okra.

RELEASE: Kiadás. A kalózok nevezik így saját feltört és az Internetre elküldött verziójukat.

RIP, RIPPEL: A „nyersanyagot", tehát a teljes verziójú szoftverből a kalóz kiszedi az olyan „felesleges" dolgokat, mint az átvezető mozik, a zene vagy a hangok. Az Internet adatátviteli sebességének növekedése és a gyorsabb modemek elterjedése miatt manapság egyre kevesebbet rippelnek a kalózok, illetve egyre több az ISO, a teljes CD-s verzió.

RULEZ, RULLA: Ha valamilyen warez nagyon jó, a kalózok ezzel a kifejezéssel fejezik ki elégedettségüket.

STUFF: Anyag angolul. Az „igazi" magyar kalóz magyar fonetikával ejti ki a szót...

SUPPLIER: Anyagbeszerző. Ő szerzi be a feltörésre váró programokat: vagy egyszerűen megveszi a boltban, vagy vannak beépített emberei a cégeknél, akik elküldi neki. Ők alkotják a warez csapatok törzsét.

UTIL: Felhasználói program.

VCD: Az USA-ban megjelenő filmeket élelmes emberek a moziban videokamerával felveszik és DAT (video CD) formátumban lementik, majd az warez site-okon keresztül terjesztik. A leghíresebb példa erre a mostanában nálunk is elterjedt The Phantom Menace „Z-betűs" verziója.

VINYÓ: A winchester beceneve. A kalózok szeretik, ha több vinyójuk van, ezért a gyakori mondás szerint: „egy vinyó, nem vinyó".

WAREZ: A kalózok hívják így a feltört szoftvert – az angol software szó rövidítéséből ered. Míg eredetileg csak a felhasználói programokra használták, manapság ez az elnevezés már a játékokra is kiterjedt, sőt, egyre többet használják egyéb „élvezeti cikkekre" is (MP3, VCD stb.). A magyar argóban is bővült a jelentése: gyakran használják a „dolog" vagy „izé" szavak helyett is, vagy egész egyszerűen egy tárgy általános elnevezéseként.

WAREZ CSAPAT: A kalózok különféle csapatokat alkotnak, akik egymással versengve dolgoznak, beszerzik az anyagot, feltörik, becsomagolják, majd elküldik a netre.

WAREZ SITE: Olyan FTP-n keresztül elérhető, csak az Interneten létező titkos hely, ahol az illegális szoftver, a warez található.

WAREZOL: Az illegális, feltört szoftverrel folytatott cserebe-rélés vagy kereskedelem. A magyar argóban ennek is bővült a jelentése: sokszor használják a „csinál" ige helyett is.

Warezok háborúja

A számítógépes kalózkodás történelme

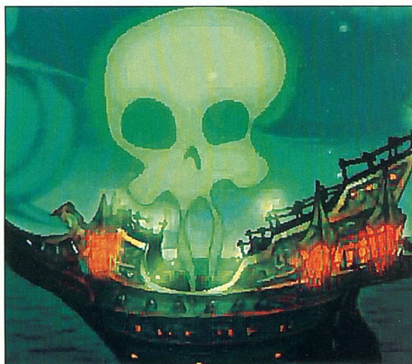
A történelemkönyvek szerint amióta a tengereken, óceánokon hajókereskedelem folyik, azóta léteznek a kalózok, akik véres, kegyetlen harcok során veszik el mások vagyonát, majd jóval olcsóbban eladják: egy hajót kifosztani mindig is könnyebb volt, mint a javakat megtermelni vagy megvásárolni... A számítógépes világ modern kalózai is azóta léteznek, amióta az első szoftver a piacra került. Igaz, kifinomultabb módszerekkel dolgoznak, mint vérszomjas elődeik, de a közhiedelem szerint a lényeg ugyanaz: vedd el, törd fel más programját, majd add el olcsóbban. Hogy megtudjuk, ez mennyire igaz, illetve mi a helyzet most és mi volt régebben, mélyebbre kell ásnunk a crackerek, supplierek és dealerek világának sötét bugyraiban...

Az első számítógépes játékot, az 1962-es Space Warst még nem fenyegette a kalózkodás réme: egy akkora gépen futott, ami egy fél szobát megtöltött, így nem volt valószínű, hogy a kereskedelemben befutott árucikk lesz. Amíg nem volt olyan gép, amely egy átlagos háztartásban is megfizethető és eléggé felhasználóbarát lett volna, nem léteztek populáris szoftverek sem, így kalózkodásról sem beszélhetünk. A nagy változásra a személyi számítógépek megjelenéséig kellett várni...

A kalóz fantomjának fenyegető árnya

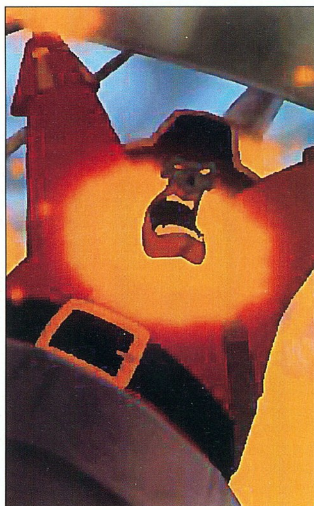
A kalózkodás tehát nagyjából egyidős a nyolcvanas évek elején megjelent ZX Spectrumokkal és C64-ekkel. Mindkét gép olyan adathordozóval rendelkezett, amely a programok másolását és a kópiák futtatását rendkívül megkönnyítette. A ZX Spectrumra az idősebb számítógép rajongók talán még emlékeznek, ez volt az első Magyarországon is igazán elterjedt személyi számítógép: egy kazettás háttértároló egységgel működött, amely a magnós rádiókhoz való audio kazettákat használt. Bár rettentő sokat kellett várni, míg egy-egy programot betöltött, rendkívül egyszerű volt lemásolni...

Eleinte a C64 is hasonló, a géphez illeszthető kazettás magnóval működött, úgyhogy a két géptípus tulajdonosai számára a „nyers" magnókazetta új értelmet nyert, a kazettagyártó cégek nagy örömére és a korai játékszoftver-kiadók nagy keserűségére... Aztán a C64 jobban elterjedt, és a magnót le lehetett cserélni az időközben piacra dobott floppymeghajtóra; a jelenségen azonban ez mit sem változtatott, hiszen a floppy lemezre ugyanúgy lehetett írni – elég volt egy másoló programot beszerezni, és már mehetett is nagyüzemben a másolás.



Minél nagyobb veszteséget okozott a szoftvercégeknek a tömeges kalózkodás, a hardvercégek annál jobban megszedték magukat rajta: a számítógépes játékok iránt rajongó fiatal nemzedék a szülei pénztárcáját így nem a játékprogramokkal, hanem a gépek és azok különféle kiegészítő elemeinek vásárlásával fogyasztotta le. Ilyen kiegészítő elem volt például az Apple II-höz illeszthető második floppy drive, ami rendkívül felgyorsította a másolgatás amúgy meglehetősen unalmas műveletét (a Magyarországon populárisabb Commodore cég termékei közül ilyen először Amiga 500-hoz volt kapható).

Magyarországon anno a rendszerváltás előtti időkben nem is lehetetett semmilyen számítógépes játékot boltokban kapni, így természetesen kis hazánkban nem volt olyan ember, aki eredeti szoftvert vett volna: a programokat különféle művelődési házak klubjaiban, „copy partykon" másolgatták le vagy egymás között cserélgették az emberek.



A szoftverbirodalom visszavág

A kiadóknak reagálniuk kellett, ha nem akartak szép lassan tönkremenni. A nyugati országokban akkoriban annyira elterjedt a kalózkodás, hogy állítólag egy a tízhez volt az eladott és a lopott szoftverek aránya. Az elkeseredett cégek nyilatkozataiban a legvadabb számok röpködtek, de valós adatokkal már akkor sem tudott senki szolgálni, hiszen a kalózkodás jellegénél fogva titkos művelet... Az első ötlet természetesen az volt, hogy felemeljék a játékszoftverek árát, hogy a veszteségeket csökkentsék – így a becsületes vásárlóval fizették meg a kalózok ügyködéseit. A „remek" ötlet meg is hozta eredményét: mivel az árak egyre magasabbak lettek, egyre többen szerezték be a kalózok ingyenes vagy nagyon olcsó verzióit. A másik el-



képzelés eleinte úgy tűnt, hatékonyabb lesz: a programokat olyan szoftveres védelemmel látták el, amely megakadályozta a gyári lemez lemásolását (a kazettás játékok védelmével nem is kísérleteztek). A védelmi rendszereket ügyesen elrejtették a programon belül, így az egyszeri játékos képtelen volt azokat kiirtani...

A kalózok ellentámadása

Természetesen a kalózok sem ültek ölbe tett kézzel. Nagyon hamar megjelentek a crackerek, a szuperkalózok, akik az akkor már létező hackerekhez (a számítógépes hálózati rendszerek „betörői") hasonlóan azzal foglalkoztak, hogy feltörjék vagy kikerüljék ezeket a védelmi rendszereket. Ha készen voltak, a programokat újra gyerekjáték volt lemásolni. A crackerek rendkívül szervezettek voltak: különféle partikon, titkos „szemináriumokon" gyűltek össze, ahol összehasonlították technikáikat, különféle trükköket tanítottak egymásnak, „törő" programokat csereberéltek. A kalózkodás visszatért a régi kerékvágásba, a kiadók pedig ismét padlóra kerültek. Ráadásul – bármennyire is gyűlölték a szoftvercégek a crackereket – a törvény nem vonatkozott rájuk, hiszen ők csupán „dolgoztak" az eredeti programokon. A törvény szerint pedig a saját programjával mindenki azt tehet, amit csak akar: ha megvette, akár konfettit is gyárthat belőle...

Az Erő veled van, de még nem vagy igazi kalóz...

A kalózkodás ebben az időszakban (nyolcvanas évek második felében járunk) máshogy működött, mint napjainkban. Leginkább fiatalok egyszerű csereberéjéről volt szó, akik számára a kalózkodás az egyetlen módszer volt ahhoz, hogy játékszoftverhez jussanak. A játékprogramok borzasztó drágák voltak, nálunk pedig továbbra is beszerezhetetlenek. Így a nyugati országok fiataljainak sem okozott túl sok lelkiismeret-furdalást a másolás, nálunk pedig a „művházak" klubjaiban csereberélgető emberkéknek eszébe sem jutott, hogy ezeket a játékokat valahol boltokban árulják...

Kelet és nyugat között az igazi különbség csak a kalózok moráljában volt. Míg a vasfüggöny túlsó felén legtöbbször csak egymás közti, ingyenes csereberélésről volt szó, az innenső részen már kezdtek megjelenni az „üzletemberek", akik „felebarátaiknak" jó pénzért adták tovább a programokat. Magyarországon néhányan nagyképűen „importőrnek" nevezték magukat, és szinte sütkéreztek a hozzájuk áramló, friss játékokra kiéhezett tizenéves vevők alázatos tekintetében, akik gyakran órákig várakoztak tömegesen szűk lakótelepi előszobákban, mire az előttük levő végre elkészült a másolással. A mára már közhellyé vált mondat – „az információ hatalom" – már akkor is teljesen igazolható volt...

Persze azért nyugaton is voltak, akik a kalózkodásnak köszönhetően anyagilag is szépen prosperáltak: ezek továbbra is hardveres cégek voltak (például az akkor fénykorát élő Commodore vagy Atari). Mivel nem volt muszáj szoftverre költeni, a játékosoknak bőven maradt pénze egy Amiga 500-ra vagy Atarira...

James Summers

IGAZGATÓ, ACTIVISION

Hogy a kalózkodás problémát jelent-e a szoftverkiadóknak? A rövid válasz: igen. A kalózkodás aránya nagyon eltérő a különböző országokban. Észak-Amerikában például sokkal kisebb problémát jelent, mint a világ más részein, ahol a másolás olyan elterjedt, hogy tíz CD-ből kilenc biztosan kalózpéldány. Ez nagy anyagi veszteséget okoz a kiadók tulajdonosainak. A kalózkodás két fő meghatározó eleme a tulajdonon kulturális tisztelete és a helyi jogszabályok támogatása kellene, hogy legyen. Nem meglepő módon, a helyi jogszabályok támogatása láthatólag ott nem létezik, ahol a tulajdon kulturális tisztelete alacsony...

A kalózkodást alapvetően két kategóriára osztjuk: a házilag történő másolásra és a nagybani hamisításra. A mai technológiával nincsen száz százalékos biztonságot nyújtó mód a kalózkodás bármely formájának megállítására. A nagybani hamisítás a legkártékonyabb, mivel ebben az esetben törvényes vásárlóknak adják el a hamis terméket, és ez közvetlenül csökkenti az eladási alapot. A házi másolás jóval nagyobb számban fordul elő, de a tapasztalati adatok azt mutatják, hogy általában a lényeges eladást nem befolyásolják nagyban az alkalmi kalózok.

A különféle cégek azon igyekezete ellenére, hogy másolásvédelemmel látják el termékeiket, nagyon nehéz a kalózkodás elleni küzdelem. CD-másolás ellen még nincs olyan védelem, ami igazán hatásosnak bizonyulna. Bizonyos idő alatt egy jó cracker fel tud törni bármilyen jelenleg létező védelmet – ez a szoftver sajnálatos velejárója. Ennek tudatában az a lehetőségünk marad, hogy annyira időigényessé tegyük a crackerek munkáját, hogy ne érje meg nekik feltörni a kódot – mostanában egyre közelebb kerülünk ehhez.

Az Activision elég sokféle védelmet használ, de folyamatosan kutatunk újfajta védelmi módszerek után, hogy vissza tudjuk szorítani a másolást. A cég aktívan együttműködik világszerte a jogi szervekkel a hamisítók felkutatásában. Nyilvánvaló okokból kifolyólag nem hozzuk nyilvánosságra ezen erőfeszítéseinket, de folyamatosan változtatjuk védelmi módszereinket, hogy egyre nehezebbé tegyük a crackerek számára programjaink feltörését.

Simon Maflin

EURÓPAI PR VEZETŐ, GT INTERACTIVE:

Manapság, amikor a technika lassan már követhetetlen ütemben fejlődik, hatalmas a harc a játékkiadók és a kalózok között. Ha egy fejlesztő elkészít egy új védelmi rendszert, biztos, hogy valaki valahol a világon lázasan fog azon dolgozni, hogy elmondhassa: ő törte fel először a kódot...

Mi a GT Interactive-nél is folyamatosan újabb és újabb másolásvédelmi eljárásokat vetünk be a kalózok ellen, a review verziók pedig, amiket az újságoknak és forgalmazóknak küldünk, digitálisan névre „dedikáltak" – ez persze nem akadályozza meg a másolást, de követhetővé teszi ezeket a verziókat: ha feltűnik egy ilyen játékunk a feketepiacon, rögtön tudjuk, hol csúszott ki a kezünkből. A játékaink végleges változatait különféle titkosító eljárásokkal és másolás elleni védelmi kódokkal látjuk el, amelyek általában elég jól működnek.

Nagyon fontos, hogy megvédjük a piacot a kalózmásolatoktól, mert (habár a játékosok számára jó üzletnek tűnik a beszerzésük) nagyon gyakran hibásak, nem teljesek, nem nyújtják ugyanazt a játékélményt, mint az eredeti program – ez pedig nemcsak anyagilag káros nekünk, de a jó hírünket is rombolja...

Tény, hogy a kalózkodás létezik, és súlyos problémát jelent – mi a GT Interactive-nél azonban nem adjuk fel az ellenük folytatott harcot.

Hol vagytok már: Cinemaware, Magnetic Scrolls?

Amilyen szépen prosperáltak a hardvert gyártó vállalatok, olyan gyorsan mentek tönkre a kisebb szoftverkiadó cégek. Sok játék intrója előtt lehetett kétségbeesett üzeneteket olvasni: „Rengeteget dolgoztunk ezen a programon, ha nem veszed meg tőlünk, hanem ellopod, nem tudunk miből megélni!". Bár néhány esetben azért túlzó volt ez a dramatizálás, rengeteg kisebb cég tényleg csődbe jutott, és a nagyok közül is voltak olyanok, amelyek becsukhatták a boltot: ilyen volt például a híres Defender of the Crown és egyéb csúcs-programok készítői, a Cinemaware vagy a remek hangulatú kalandjátékokra specializálódott Magnetic Scrolls...

A géptípusok állandóan változtak (C64, Atari ST, Amiga 500, Amiga 1200, PC), de az adathordozó maradt a régi: mindegyik floppyt használt. Míg egy nap...

A CD-ROM: egy új remény

Amikor a '90-es évek elején megjelentek a az első CD-ROM-ok, úgy tűnt, végre legyőzték a kalózokat, hiszen a CD drive-okkal nem lehetett a lemezekre írni. A probléma áthághatatlannak tűnt: a CD-író rendkívül drága volt, és ahhoz nem volt kedve senkinek, hogy több száz floppy lemezre másoljon egyetlenegy játékot... Úgy tűnt, a kiadók végre nyertek, itt volt hát az ideje, hogy ők is beváltsák ígéretüket és csökkentsék a programok borsos árát – de ez persze eszükbe sem jutott...

A becsületes vásárlók felháborodtak: éveken keresztül ők fizették meg a kalózok tevékenykedése okozta kárt, és amikor ez végre megszűnni látszott, az árak nemhogy lejjebb mentek volna, hanem még emelkedtek is! A kiadók ezt a technika fejlődése okozta magasabb költségekkel magyarázták: az új technológiának köszönhetően már teljes képernyős mozi-részeket, CD-minőségű zenét, speciális effektusok tömkeleget integrálhatták a játékokba. Ez részben igaz volt egy olyan játéknál, mint például a Wing Commander III, ahol csak a színészek gázsija egymillió dollárba került, voltak azonban olyan cégek, akik gátlástalanul felrakták az eredeti floppys programot a CD-re a legcsekélyebb változtatás nélkül...

A kalóz visszatér ...és nagyon meggazdagszik

Természetesen ezt a kalózok nem tűrhették sokáig, és szerencsétlen helyzetükből remekül kivágták magukat. Amilyen boszszúságot okozott eleinte a CD-ROM a kalózok számára, olyan hasznos eszközzé vált később a kétélű fegyver, hiszen rendkívül sok adat fért fel rá... A „fejlődés" ismét máshogy folyt le nyugaton és nálunk – annak ellenére, hogy a '90-es évektől kezdve már mi is a piacgazdaság rögös útjait jártuk. Nyugaton a CD-író bor-



Peter Laughton

Kelet-európai PR vezető, Electronic Arts

A kalózkodás igen nagy hatást gyakorol ránk – különösen az olyan feljövőben levő piacokon, mint Közép-Európa... A kalózoknak valójában két fő típusa van:

A legnagyobb gondot az „ezüstlemezes", nagyüzemi- vagy ipari kalózok jelentik. A nagyüzemben hamisított szoftvert általában a Távol-Keleten gyártják és ezrével adják el Oroszországban, Kínában stb. Ezek a kalózok nagyon jól szervezettek, agresszívak, és nagyon nehéz őket elkapni. Csoportokra, bandákra oszlanak – vannak kollégáim, akiket már halálosan megfenyegettek ezek a bandák... Ezek a szervezetek valójában a maffia részei, benne vannak a bűzözés különféle ágaiban is, mint például a drog. Nagyon veszélyes dolog kapcsolatban lenni velük, szerencsére Magyarországon ilyenekből nagyon kevés van – ebben nem kis része van a magyar kormánynak, akik nagyon segítőkészek voltak, és biztosították, hogy a kalózkodásnak ezt a fajtáját Magyarországon sikerült teljes mértékben kiirtani, mielőtt az igazán megvethette volna a lábát. Az utóbbi időben fedeztük fel a kalózkodás egy új fajtáját, ahol a csomagolás stb. majdnem olyan jó, mint az eredetié – nagyon nehéz ezeket a példányokat megkülönböztetni az igazi verziótól. Mostanáig ezeket néhány Egyesült Királyság-beli „szürke" piacon terjesztették. Gyors ellenlépéseket tettünk, és sikerült is megállítanunk őket.

Az „aranylemezes" kalózokon belül két típus létezik: egyszerű felhasználók, akik saját használatra másolják, és terjesztők, akik eladási céllal sokszorosítják a programokat. Ezek a terjesztők nem tisztességes játékot űznek. Egy iparágat fosztanak meg jogos profitjától, hiszen nem ők azok, akik a fejlesztés költségeit állják. Akik emiatt rosszul járnak, azok a kiskereskedők, akik tisztességes úton próbálnak megélni, és a vásárlóik, akik hozzájárulnak ahhoz, hogy más profitáljon az ő költségükből. Ez a fajta kalózkodás sajnos nagy mértékben jelen van Magyarországon is, és ez az egyik fő oka annak, hogy a magyar szórakoztató szofterek piaca olyan nehezen tud fejlődni. A magyar forgalmazók általában nem állnak a helyzet magaslatán, és a magyar játékmagazinok sem olyan sikeresek, mint a csehek vagy lengyelek, főként azért, mert a pénz a kalózokhoz áramlik, nem azokhoz, akik egy erősebb piac kiépítésén dolgoznak. A veszteség óriási. Egy játék létrehozása több millió dollárba kerül, a piacra dobása, bevezetése ennek a többszörösébe. Azok a terjesztők, akik kalózverziókat árulnak, nagy profitra tesznek szert Magyarországon. A legnagyobb hatást ez a veszteség nem az Electronic Artsra és a többi kiadóra gyakorolja, hanem a magyar szórakoztató szoftverek piacára, mivel a kalózkodás miatt a forgalmazók nem tudnak megerősödni, és így a piac sem tud életképesebbé válni. Ez azt jelenti, hogy elég korlátozott a pénzmennyiség, ami a magyar szórakoztató szoftverpiac kialakításához rendelkezésre áll – nem elég a pénz a megfelelő mennyiségű hirdetésre, kiskereskedők csak kis mennyiséget tudnak raktáron tartani, és a magyar fejlesztésű szoftverek számára sincs meg a kellő anyagi háttér. Mi például nem engedhetjük meg magunknak, hogy magyarul adjunk ki egy szoftvert, viszont megtehetjük ugyanezt Csehországban, ahol a kalózkodási arány sokkal alacsonyabb.

A kalózkodás elleni tevékenységünk két fő részből áll, az első a másolásvédelem. A másolásvédelem soha nem állíthatja meg a kalózkodást – egyetlen funkciója, hogy elnyújtsa az időt, amíg a kalózok másolatot tudnak róla csinálni. Sokkal fontosabb ennél a fejlesztés alatt álló szoftverek elővigyázatos felügyelete, beleértve az előzetes példányokat stb. Ez a védekezési forma még gyerekcipőben jár. Biztosnak kell lennünk abban, hogy közel lehetetlen legyen egy megjelenés előtt álló játékunkhoz hozzájutni. Most kezdtük el azt a folyamatot, hogy minden példányt, amit az újságoknak, disztribútoroknak elküldünk, egy titkos kóddal látunk el, így ki tudjuk szűrni, ki az, aki az információ kiszivárgásáért felelős. Ezután természetesen megtesszük a szükséges lépéseket.

Néhány dolog, amit Magyarországon meg kellene valósítani:

- Jobban kell biztosítanunk a terjesztési csatornákat, hogy több helyen megtalálható legyen egy-egy játék. Több kereskedőnek kellene forgalmaznia termékeinket, és őket jobban kellene támogatni pl. demonstrációs eszközökkel stb.
- Minden áron folytatnunk kell a termékek bemutatását és terjesztését. Lelkesnek kell lennünk, és biztosítanunk kell az embereket, hogy a játék nagyon jó dolog.
- Sokkal több dokumentációt és gépkönyvet kell magyarra fordítani – bár a legtöbb Electronic Arts-játék már rendelkezik magyar nyelvű dokumentációval.
- Sokkal ésszerűbben kellene Magyarországon a szoftverek árát megállapítani...
- Ahol csak tudjuk, üldöznünk kell a kalózokat. Ha van információd olyan ember(ek)ről, aki(k) kalózkodnak és prfitálnak is ebből (különös tekintettel a terjesztőkre), tudassátok az Electronic Arts-termékek magyar forgalmazóival (Ecobit, 576 KByte), és mi azonnal megtesszük az ellenlépéseket.

Hiszünk benne, hogy a fent említett eszközök, módszerek mindenképpen visszaszorítják a kalózkodás arányát. Soha nem fogjuk tudni véglegesen megszűntetni, de legalább korlátozhatjuk.

Czira Erikával, az Automex Kft. (többek között az Eidos Interactive és az Infogrames magyar képviselője) ügyvezető igazgatójával, a játékokkal teli boltjuk feletti irodában beszélgettünk el arról, mekkora kár éri a céget a játékok másolása miatt, és ebben mennyire ludasak a kalózok?

PC ZED: *Mekkora az Automexet ért kár a számítógépes kalózkodás miatt? Készültek erről kimutatások?*

CZIRA ERIKA: Nem, a kárt még senki sem mérte fel pontosan, nehéz is lenne tételesen kiszámolni. Annyit mindenesetre tudunk, hogy játékszoftvereinknek körülbelül 95 százalékát hamisítják, viszont a magyar nyelvű ismeretterjesztő programjainknak „csak" 60-70 százalékát.

PC ZED: *Ön szerint miért ilyen óriási méretű a kalózkodás?*

CZIRA ERIKA: Ezt már sokan próbálták felmérni, de pontos konklúzióra nem jutott senki. Az mindenesetre biztos, hogy a nagyon magas, 10-12 ezer forintos árakat a magyar piac nem igazán tudja megfizetni, hiszen pontosan az a réteg vásárolna játékszoftvert (a fiatalok), akik ritkán rendelkeznek fix jövedelemmel. Emiatt sajnos elég labilis a magyar játékpiac, gyakorlatilag csak körülbelül egy éve éri meg egyáltalán játékszoftverrel foglalkozni – addig bármit csinált az ember, egyszerűen veszteséges volt.

PC ZED: *Hogyan próbálnak küzdeni a kalózkodás ellen?*

CZIRA ERIKA: Két módon: a szoftvereinket hardveres és szoftveres védelemmel látjuk el. A szoftveres módszer a jól ismert dán fejlesztésű CDCops: a szoftver felinstalláskor kéri az azonosító kódot, és csak akkor folytatja a setupot, ha a jó kódot írtuk be. A hardveres módszert többek között az Eidos által kiadott Commandos: Behind Enemy Lines című játékban volt megtalálható: egy különleges, mesterséges hibát volt gyárilag a CD-re rakva, amelyet a CD írók automatikusan kijavítanak, viszont a program visszakérdez rá, és ha nem találja, nem indul el. Ez viszonylag hatásos volt – két hétig, amíg végül elterjedt a kalózverzió... Ez a két hét viszont elég volt nekünk arra, hogy jóval több példányt adjunk el a játékból, mint egyébként szoktunk.

PC ZED: *Mennyit tudnak eladni egy adott játékszoftverből?*

CZIRA ERIKA: Ha szerencsénk van, 1000–1200 példányt, de a legtöbbször még ennél is kevesebbet. Ezért nem is mindig éri meg játékkal foglalkoznunk... Gyakran történik meg, hogy áron alul kell eladnunk a programokat, nehogy rajtunk maradjon az áru. Ha az első két hétben nem adjuk el egy adott játékszoftver 80 százalékát, veszteséges volt az üzlet számunkra.

PC ZED: *Kapcsolatban állnak a BSA-val vagy a rendőrséggel?*

CZIRA ERIKA: A BSA-val igen. Emellett megpróbáltunk egy olyan szövetséget létrehozni, amely a magyar szoftverforgalmazók érdekeit védte volna, de ez különféle személyes és érdekellentétek miatt nem jött létre...

PC ZED: *Mivel próbálják vonzóbbá tenni az eredeti játékszoftverek megvételét?*

CZIRA ERIKA: A legvonzóbb természetesen az lenne, ha lejjebb vihetnénk a tagadhatatlanul magas árakat. Sajnos azonban a külföldi szoftverkiadók egyszerűen nem hajlandóak figyelembe venni a magyar piac sajátosságait: szegényebb vásárlói réteggel rendelkező kis ország vagyunk, a CD-másolás viszont a CD-írók és a nyers CD-k egyre alacsonyabb árának köszönhetően szinte fillérekbe kerül. Próbáltunk már többször is hatni ezekkel az érvekkel a cégekre: elemezzék ki a magyar piac lehetőségeit, de a fülük botját sem mozgatták, és továbbra is megkövetelik az irreálisan magas árat.

PC ZED: *Beszélt arról, hogy a magyar nyelvű ismeretterjesztő programjaik jobban elkelnek. A játékokat miért nem próbálják honosítani, magyarra lefordítani? Más országokban (Franciaország, Németország) ez bevett szokás.*

CZIRA ERIKA: Egyre több játék kézikönyvét fordítjuk le magyarra, de magát a programot nagyon ritkán tudjuk. Erről megint csak a szoftvercégek tehetnek: annyira megkötik mindenben a kezünket (még a lefordított verziót is külföldön kellene sokszorosítani), vagy olyan magas árat kérnek a fordítás licenszéért (mert a fordítás jogáért nekünk kellene fizetni), hogy az biztosan nem érné meg.

PC ZED: *Mivel lehetne nyereségessé tenni a játékszoftvert?*

CZIRA ERIKA: Ezt nehéz lenne megmondani. Az biztos, hogy elősegítené az üzletet, ha egy kézben összpontosulna a különböző szoftvercégek forgalmazása, de az igazi megoldást persze én sem tudhatom – ha tudnám, most nem erről szólt volna ez a beszélgetés...

BAD SECTOR

sos ára egy ottani átlagfizetéshez képest nem volt olyan rettenetes: a legtöbb kalóz nyugodtan megengedhette magának. Így szép lassan üzletemberré váló kalózok többsége az otthon kényelmében „írogathatott", egyik kezében egy pohár Coca Colával, a másikkal pedig a PC Gamer legújabb számát lapozgatva, hogy minél gyorsabban megtudja, mikor jön ki a következő LucasArts-játék...

Magyarországon eleinte egy jobb minőségű CD-író 300 000 forintba is belekerült, amit azért akkoriban nem egy átlagos kalóz pénztárcájához méreteztek. A legtöbben ezért felvették a „rendelést", majd elballagtak egy céghez, ahol az élelmes tulajdonos beruházott egy CD-íróba. Mivel annak idején egy CD-re majd' száz, csak crackelt játék is felfért, ez a kalóznak bőven megérte a fáradtságot.

Természetesen a kalózokon kívül ismét a hardvert gyártók jártak jól: ezúttal a nyers CD-k gyártói örültek nagyon... A nagy keresletnek köszönhetően igen gyorsan lejjebb vitték a nyers CD-k árát, így a teljes CD-s játékok másolása sem volt már akkora költség.

Steve Jackson

FEJLESZTŐ, LIONHEAD STUDIOS

A karácsonyi szünet folyamán Indonéziában jártam. A Photoshop 5.0-t 30 dollárért, a CorelDraw 8-at 20 dollár körüli árért, a Tomb Raider III-at pedig alig 5 dollárért meg lehetett kapni. Elég rémisztőnek tartom, hogy a Black & White-ot – ami a kezdetektől számítva dollármilliókba került – is feltörik, és ezeken a helyeken 5 dollárért veszik meg majd az emberek, anélkül, hogy ebből nekünk, akik rengeteget dolgoztunk vele, egy penny hasznunk is lenne...

Én személy szerint azt szeretném, ha a PC-ken lenne külön a hardverkulcsoknak egy port, így csak az tudná használni az adott játékot, akinek az eredeti, dobozos verziója van meg, mert a CD önmagában nem érne semmit. A harmadik világ országaiban pedig a kiadóknak a kalózpéldányok árának kétszereséért kéne, hogy árulják programjaikat - de jóval az import árak alatt! Ez valószínűleg arra bátorítaná az embereket, hogy eredeti példányokat vegyenek, és így – előbb-utóbb – kialakulna egy normális piac...

A modern kalóz Interneten jár

A szoftverkiadók még fel sem ocsúdtak az első megdöbbenésből, amikor a '90-es évek második felében a kalózok új „fegyverhez" jutottak: az egyre szélesebb körben elterjedő Internethez. Az Internet lassúsága miatt eleinte csak információszerzésre volt jó, és az országok között a „warez" egy ideig még mindig a megszokott formában: DAT-kazettákon és winchestereken keresztül áramlott. Aztán a kalózok rájöttek, milyen remekül lehet használni az egyetemeken, kollégiumokban és más intézményekben az üvegszálas hálózat sebességét... A hagyományos, utazgató kalózokat lassan felváltotta a hálón lógó internetes supplier és courier – csak a cracker feladata maradt a régi. A suppliernek lett a dolga, hogy egy adott országban beszerezze az eredeti CD-t, aminek .exe file-ját elküldi a crackernek, aki visszaküldi neki a feltört verziót. A supplier az egészet elküldi a packagernek, aki becsomagolja, majd az egészet feltölti titkos FTP site-okra, ahonnan a courier küldi tovább újabb site-okra...

A modern kalózok tehát úgy tűnik, rendezték soraikat és szervezettebbek, mint valaha. A kiadók hol kisebb trükkökkel (hardveresen védett CD-k), hol a törvény vasszigorával próbálják visszafogni őket – egyelőre úgy tűnik, kevés sikerrel (Magyarországon az utóbbira példa a rendőrök hirtelen ügybuzgalma, akik a nagyvállalatokon belüli korrupció és szervezett bűnözés elleni harcuk sikertelensége mellett könnyebb ellenfelet találtak: a „warezoló" kisembert...). Persze a küzdelmet a szoftvercégek sem adták fel: sok cég erősen gondolkozik azon, hogy ezentúl csak online játékokat fog készíteni, amelyet nem lehet lemásolni, hiszen csak a saját szerverén működik. Azt persze nem lehet tudni, hogy a macska-egér harcból végül ki kerül ki győztesen, illetve lesz-e egyáltalán győztese, az viszont biztos, hogy a kalózok egyelőre mezőnyfölényben vannak...

BAD SECTOR ÉS STÖKI

Mechwarrior 3

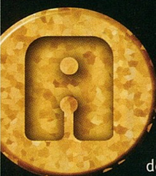
Dávidok és Góliátok, avagy a méret a lényeg

Hasbro Interactive/MicroProse



A XXXI. évszázadban járunk. Az emberiség ismét háborúban áll. A jövő csatamezőit hatalmas harci robotgépek uralják, amiket Battlemechnek hívnak. A háború ezen tökéletes fegyvereit különlegesen kiképzett férfiak és nők – az elit elitje – vezetik. Tisztában vannak vele, hogy a következő lehet az utolsó csatájuk. Ők a Mechwarriorok.

HELYSZÍN: *a Tranquil bolygó*
A HADMŰVELET FEDŐNEVE: *Damoklész*
CÉL: *megakadályozni, hogy a Füstjaguár Klán megvesse a lábát a bolygón; elpusztítani minden Jaguár létesítményt*
RÉSZTVEVŐ EGYSÉGEK: *a Blackhammer anyahajó kommandós Mechjei*



Belső Szféra erőinek régóta várt ellentámadása a gonosz Füstjaguárok klánja ellen megkezdődött, de természetesen az ellenség sem akarja tétlenül végignézni saját pusztulását. A Tranquil bolygón az egyik utolsó rangidős Füstjaguár ezredes a Klán újjáépítésére készül, hogy visszaállítsa a Jaguárok hatalmát és bosszút álljon támadóin. A mi küldetésünk: egy hatékony kommandóval nekivágni a Tranquil bolygónak, elpusztítani a kiemelkedő fontosságú katonai létesítményeket és a Jaguár főbázist, mielőtt esélyük lenne azt megvédeni. A Jaguárok képesek mindent megtenni annak érdekében, hogy céljaik és bosszújuk a Belső Szférán beteljesüljön – a legközelebbi ellenség biztosan mi leszünk...

Röviden erről szól a Mechwarrior 3 kerettörténete. A játék hihetetlen sikerű elődjéhez (a Mechwarrior 2 gyakorlatilag egyedül húzta ki az Activisiont a csőd széléről néhány éve) vagy fél tucat kiegészítő készült már, ezzel is tartva az érdeklődést az óriásrobot-szimulátorok rajongóiban. Éppen idejében adták ki a játék harmadik részét, mert mostanában jelent meg az egyik jelentős rivális cég programja, a Starsiege (ez az Earthsiege-sorozat folytatása), ami szerintem önmagában egy kissé gyengécskére sikerült az eddig látottak és tapasztaltak alapján, viszont a nyár közepére már nagyon ígérik a másik trónkövetelőt, a Heavy Gear 2-t. Mindenesetre a két nagy rivális közül a MicroProse programja jelent meg előbb, és a rajongók végletekig felfokozott várakozása ellenére sem okozott csalódást!



A Mechwarrior története négy epizódra és ezeken belül 4-6 küldetésre van taglalva. A játékmenet lineáris, tehát minden küldetést le kell játszanunk ahhoz, hogy egy újat kezdhessünk. Játék közben egy egész kontinenst kell meghódítanunk – a legkülönbözőbb tájakon keresztülgázolva. Sivatagok, kisebb városok/települések, jégmezők, dombos vidékek földjét taposhatjuk robotunkkal, de akadnak egészen különleges helyszínek is, mint egy bánya belseje, föld alatti reaktor vagy csatornarendszer... Legkeményebb ellenfeleink természetesen az ellenséges óriásrobotok, de találkozhatunk bőven más, „normál" egységekkel is: ezek a különböző tankok, lövegtornyok, és rakétasilók. Hogy azért ez se legyen hosszú távon unalmas, olyan apró részletekre is odafigyeltek a program készítői, mint a városokban vagy bázisokban kis rohangáló (vagy tétlenül ácsorgó) emberek, akik rendkívül mulatságosak tudnak lenni, hiszen legkisebb fegyverünk is hatalmas a számukra.

A szokásosan magas színvonalú intro után egy igen kellemes és látványos felület fogad minket, a mindössze öt ikonnal megoldott főmenüben igen könnyű eligazodni. Akción kívül a leggyakrabban látogatott helyszín a Mechlab (szerelőcsarnok) lesz: itt építgethetjük kedvünk szerint különböző robotjainkat, itt bővíthetjük rendszereiket, határozhatjuk meg fegyverkiépítettségüket. A zöld térképnél a mobil bázisunk készleteit tudjuk menedzselni. Ez is egyszerű: ami bal oldalt van, az a nálunk levő készlet, ami jobb oldalt, azt vagy nem akarjuk vagy nem tudjuk (a 900 tonnás súlykorlátozás miatt) magunkkal cipelni. Itt szedhetjük fel vagy dobhatjuk ki a csatában elhullott robotokat is. Ha mindennel készen vagyunk, nincs más hátra, mint az utolsó ikonnal elindítani a küldetést...

A robotokat nem is olyan nehéz irányítani, mint elsőre gondolná az ember, bárki pilla-

SEREGSZEMLE

A harci robotok (más néven Mechek) ember vezette gépek, amelyeknek egy feladatuk van csak: a pusztítás. Felépítésükből és széles fegyverarzenáljukból adódóan a legtökéletesebb harci gépek az egész univerzumban. Ezeknek a több tíz tonnás gépeknek vagyunk

ANNIHILATOR

TÖMEG	100 tonna
VÉGSEBESSÉG	48,6 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG	32,4 km/h

ELSŐBLEGES FEGYVERKIOSZTÁS

4 LB-10X AC4 Pulse Laser15 Heat Sink2 CASE



BLACKHAWK

TÖMEG	50 tonna
VÉGSEBESSÉG	81 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG	54 km/h

ELSŐBLEGES FEGYVERKIOSZTÁS

12 ER Laser (M) (Clan)
18 Double Heat Sink
3 Jump Jets (Clan)a



CAULDRON-BORN

TÖMEG	65 tonna
VÉGSEBESSÉG	81 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG	54 km/h

ELSŐBLEGES FEGYVERKIOSZTÁS

1 ER Laser(M)(Clan)1 Guass Rifle (Clan)1 LB-5X AC (Clan)1 LRM10 (Clan)1 SRM2 (Clan)13 Heat Sink



DAISHI

TÖMEG	100 tonna
VÉGSEBESSÉG	48,6 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG	32,4 km/h

ELSŐBLEGES FEGYVERKIOSZTÁS

4 ER Laser (L)(Clan) 1 LRM10 (Clan), 4 Pulse Laser (M)(Clan), 2 Ultra AC5 (Clan), 22 Double Head Sink3 CASE (Clan)



mi az egyik pilótája. Minden egyes típust névvel illettek, egyéb besorolás nem igazán létezik (vagy kicsi vagy nagy), így aztán csak tömeg (és az ezzel általában egyenesen arányos pusztító potenciál) alapján lehet őket hasonlítgatni.

AVATAR

TÖMEG ·70 tonna
VÉGSEBESSÉG ·64,8 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG ·43,2 km/h
ELSŐDLEGES FEGYVERKIOSZTÁS
2 Laser (M)1 LB-10X AC2 LRM102 M.Gun10 Heat Sink2 Artemis IV FCS2 CASE



BUSHWACKER

TÖMEG ·55 tonna
VÉGSEBESSÉG ·81 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG ·54 km/h
ELSŐDLEGES FEGYVERKIOSZTÁS
1 AC101 ER Laser 2 LRM52 M.Gun 11 Heat Sink2 CASE



CHAMPION

TÖMEG ·60 tonna
VÉGSEBESSÉG ·81 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG ·54 km/h
ELSŐDLEGES FEGYVERKIOSZTÁS
2 Laser (S)2 Laser (M)1 LB-10X AC1 SRM610 Heat Sink1 Artemis IV FCS



FIREFLY

TÖMEG ·30 tonna
VÉGSEBESSÉG ·81 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG ·54 km/h
ELSŐDLEGES FEGYVERKIOSZTÁS
3 Laser (M)1 LRM5 10 Heat Sink1 AMS 1 CASE2 Jump Jets



natok alatt elsajátíthatja, mint egy egyszerű lövöldözős játékot. Persze ennél azért némileg bonyolultabb a helyzet: a robotot a kurzornyilakkal lehet mozgatni, míg az egérrel a kezeket és a törzset. Beállítható az is, hogy ha a felső végtagok valamelyik irányba ütközésig fordultak, a törzs is forduljon utánuk – úgy, hogy mindeközben a haladási irányunkat nem kell változtatnunk. Célzásnál segédletként egy nagyítót is előhívhatunk, ami elengedhetetlen eszköz távoli lövésekhez, és hasznát vesszük tájékozódásnál/felderítésnél is: ami ebben látszik, lehet hogy még rajta sincs a radaron...

Minden robotnak cserélhető és fixen beépített részei vannak. Átépítés szempontjából két fő tulajdonságuk van: a tömegük és a felszereléshez szükséges szabad felület. A Füstjaguárok felszerelései technikailag sokkal fejlettebbek a mieinknél, általában sokkal könnyebbek és kisebbek, annak ellenére, hogy ugyanazt tudják (ha nem többet...), mint a mi változataink. Acélparipánk legfontosabb jellemzője (egyben a pilóta életbiztosítása) a páncélozottság. A választék nem túl széles: a standard páncél nehéz ugyan, de nem foglal szabad helyet, a ferrofibrous páncél egy korszerűbb, erősebb és könnyebb változata a standardénak (viszont használatával a robot veszít a beépíthető felületéből). A Klán-változat még könnyebb és feleakkora helyet foglal... Minden fegyver által okozott sérülés, amely átüti a páncélzatot, a belső fémszerkezetet sebzi tovább. Ennek az lehet az eredménye, hogy ha a belső váz is megsemmisül, elvesztjük az adott testrészt és a rajta levő összes berendezést/fegyvert, ami szinte egyenlő a robot pusztulásával (egy kéz elvesztése még nem olyan nagy katasztrófa, de ha a roboton kilövik a fejet, amiben ülünk...). A belső fémszerkezetnek is létezik standard és egy endosteel változata. Az utóbbi – hasonlóan a páncéloknál leírtakhoz – könnyebb, de több helyet foglal.





Alapfelszerelések

Minden robotnak nyolc alapvető testrésze van: bal és jobb kéz, bal és jobb láb, fej, illetve a törzs középső, bal és jobb elemei. Ezekre különböző mértékben helyezhetünk fel páncélt és egyéb felszereléseket. A pilótafülke a fejben található, minden létfontosságú irányítórendszerrel. Ha ennek megsemmisül a páncélja (ennek a legkisebb a védelme, ráadásul minden robotnál ugyanakkora!), azonnal elhalálozunk.

Fúziós reaktorok szolgáltatják a harci robotok energiáját mind a fegyverekhez, mind a mozgáshoz, helyük a középtörzsben van. Elég jól védettek, de ha mégis túlmelegednek, és ezt nem tudjuk megakadályozni, az a reaktor és vele együtt a robot felrobbanásához vezethet (a robbanás olyan erős, hogy a hozzánk közel álló robotok is belepusztulhatnak – végső soron ez egy kisebb atomrobbanásnak felel meg)! Minél erősebbet rakunk fel, annál gyorsabb és erősebb (na meg persze nehezebb) a robot. Két fajtája van ezeknek is: a standard és az extrakönnyű (utóbbi plusz helyet foglal a szélső törzselemekben).

Minden rendszer működésével együtt jár a melegedés, ezért a reaktorokat kiegészítő hűtéssel kell ellátnunk. Ha robotunk túlmelegszik (márpedig a nagy mennyiségű energiafegyver ezt pillanatok alatt előidézi), akkor vagy kikapcsol (amíg le nem hűl használható állapotba) vagy felrobban. A lehűlés sebessége hűtőbordákkal gyorsítható, ezért ezek a legfontosabb alkatrészek közé tartoznak (sohasem lehet elég belőlük). Van még egy egészen eredeti módja a hűtésnek, amit csak végső esetben használjunk: az „F" gombot megnyomva hűtőfolyadékot fecskendezünk a reaktorba. Ez nem töltődik újra, viszont hatása biztos...

Soktonnás harci robotjaink elég „földhözragadtnak" tűnhetnek az avatatlan szemlélő számára, azonban ezt is meg tudjuk változtatni!

ENERGIAFEGYVEREK

FEGYVERTÍPUS	MELEGEDÉS (LÖVÉSENKÉNT)	MAX. SEBZÉS	TONNA	SZABAD HELYEK	LŐSZER/ TONNA	HATÓTÁV
SMALL LASER	1	KICSI	0.5	1	NINCS	120 MÉTER
MEDIUM LASER	3	KÖZEPES	1	1	NINCS	360 MÉTER
LARGE LASER	8	NAGY	5	2	NINCS	600 MÉTER
ER SMALL LASER (CLAN)	2	KÖZEPES	0.5	1	NINCS	240 MÉTER
ER MEDIUM LASER (CLAN)	5	KÖZEPES	1	1	NINCS	600 MÉTER
ER LARGE LASER	12	NAGY	5	2	NINCS	1,000 MÉTER
ER LARGE LASER (CLAN)	12	NAGY	4	1	NINCS	1,000 MÉTER
SMALL PULSE LASER	2	KICSI	1	1	NINCS	240 MÉTER
SMALL PULSE LASER (CLAN)	2	KICSI	1	1	NINCS	240 MÉTER
MEDIUM PULSE LASER	4	KÖZEPES	2	1	NINCS	480 MÉTER
MEDIUM PULSE LASER (CLAN)	4	KÖZEPES	2	1	NINCS	480 MÉTER
LARGE PULSE LASER	10	NAGY	7	2	NINCS	800 MÉTER
LARGE PULSE LASER (CLAN)	10	NAGY	6	2	NINCS	800 MÉTER
ER PPC	15	NAGY	7	3	NINCS	920 MÉTER
ER PPC (CLAN)	15	NAGYON NAGY	6	2	NINCS	920 MÉTER
FLAMER	3	KICSI	1	1	NINCS	120 MÉTER
FLAMER (CLAN)	3	KICSI	0.5	1	NINCS	120 MÉTER

BALLISZTIKUS FEGYVEREK

FEGYVERTÍPUS	MELEGEDÉS (LÖVÉSENKÉNT)	MAX. SEBZÉS	TONNA	SZABAD HELYEK	LŐSZER/ TONNA	HATÓTÁV
GAUSS RIFLE	1	NAGYON NAGY	15	7	8	880 MÉTER
GAUSS RIFLE (CLAN)	1	NAGYON NAGY	12	6	8	880 MÉTER
AUTOCANNON 2	1	KICSI	6	1	45	720 MÉTER
AUTOCANNON 5	1	KÖZEPES	8	4	20	600 MÉTER
AUTOCANNON 10	3	NAGY	12	7	10	450 MÉTER
AUTOCANNON 20	7	TÖMEGES	14	10	5	270 MÉTER
LB-2X AUTOCANNON (CLAN)	1	KICSI	5	3	45	870 MÉTER
LB-5X AUTOCANNON (CLAN)	1	KÖZEPES	7	4	20	690 MÉTER
LB-10X AUTOCANNON	2	NAGY	11	6	10	520 MÉTER
LB-10X AUTOCANNON (CLAN)	2	NAGY	10	5	10	520 MÉTER
LB-20X AUTOCANNON (CLAN)	6	TÖMEGES	12	9	5	330 MÉTER
ULTRA AUTOCANNON 2 (CLAN)	1	KICSI	5	2	45	810 MÉTER
ULTRA AUTOCANNON 5	1	KÖZEPES	9	5	20	630 MÉTER
ULTRA AUTOCANNON 5 (CLAN)	1	KÖZEPES	7	3	20	630 MÉTER
ULTRA AUTOCANNON 10 (CLAN)	3	NAGY	10	4	10	540 MÉTER
ULTRA AUTOCANNON 20 (CLAN)	7	TÖMEGES	12	8	5	360 MÉTER
MACHINE GUN	0	KICSI	0.5	1	200	120 MÉTER
MACHINE GUN (CLAN)	0	KICSI	0.25	1	200	120 MÉTER

RAKÉTÁK

RAKÉTA TÍPUSA	MELEGEDÉS (LÖVÉSENKÉNT)	MAX. SEBZÉS	(TONNA)	SZABAD HELYEK	LŐSZER/TONNA	HATÓTÁV
LRM 5	2	KÖZEPES	2	1	24	800 MÉTER
LRM 5 (CLAN)	2	KÖZEPES	1	1	24	800 MÉTER
LRM 10	4	NAGY	5	2	12	800 MÉTER
LRM 10 (CLAN)	4	NAGY	2.5	1	12	800 MÉTER
LRM 15	5	NAGYON NAGY	7	3	8	800 MÉTER
LRM 15 (CLAN)	5	NAGYON NAGY	3.5	2	8	800 MÉTER
LRM 20	6	TÖMEGES	10	5	6	800 MÉTER
LRM 20 (CLAN)	6	TÖMEGES	5	4	6	800 MÉTER
SRM 2	2	KICSI	1	1	50	360 MÉTER
SRM 2 (CLAN)	2	KICSI	0.5	1	50	360 MÉTER
SRM 4	3	NAGY	2	1	25	360 MÉTER
SRM 4 (CLAN)	3	NAGY	1	1	25	360 MÉTER
SRM 6	4	NAGYON NAGY	3	2	15	360 MÉTER
SRM 6 (CLAN)	4	NAGYON NAGY	1.5	1	15	360 MÉTER
STREAK SRM 2	2	KICSI	1.5	1	50	480 MÉTER
STREAK SRM 2 (CLAN)	2	KICSI	1	1	50	480 MÉTER
STREAK SRM 4 (CLAN)	3	NAGY	2	1	25	480 MÉTER
STREAK SRM 6 (CLAN)	6	NAGYON NAGY	3	2	15	480 MÉTER
NARC	0	NINCS	3	2	6	1000 MÉTER
NARC (CLAN)	0	NINCS	2	1	6	1000 MÉTER

MADCAT

TÖMEG .... 75 tonna
VÉGSEBESSÉG .... 81 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG .... 54 km/h
ELSŐDLEGES FEGYVERKIOSZTÁS



1 ER Laser (S)(Clan), 2 ER Laser (M)(Clan)2, ER Laser (L)(Clan), 2 LRM20 (Clan), 2 M.Gun (Clan), 1 Pulse (M)(Clan), 17 Double Heat Sink2 CASE (Clan)

OWENS

TÖMEG .... 35 tonna
VÉGSEBESSÉG .... 129,6 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG .... 86,4 km/h
ELSŐDLEGES FEGYVERKIOSZTÁS



2 Laser (S)1 Laser (M)2 LRM510 Heat Sink1 Bap1 C3 Slave

SHADOWCAT

TÖMEG .... 45 tonna
VÉGSEBESSÉG .... 97,2 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG .... 64,8 km/h
ELSŐDLEGES FEGYVERKIOSZTÁS



2 ER Laser (M)(Clan)1 Guass Rifle (Clan)10 Heat Sink (Clan)1 BAP (Clan)3 Jumjp Jets (Clan)1 MASC (Clan)

SUNDER

TÖMEG .... 90 tonna
VÉGSEBESSÉG .... 64,8 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG .... 43,2 km/h
ELSŐDLEGES FEGYVERKIOSZTÁS



1 AC202 Laser (M)
2 Laser (L)
3 SRM4
15 Double Heat Sink

THOR

TÖMEG .... 70 tonna
VÉGSEBESSÉG .... 81 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG .... 54 km/h
ELSŐDLEGES FEGYVERKIOSZTÁS



1 ER PPC (Clan), 1 LB-10X AC (Clan), 1 LRM 15 (Clan), 14 Double Heat Sink, 2 CASE (Clan), 4 Jump Jets (Clan)

ORION

TÖMEG ·····75 tonna
VÉGSEBESSÉG ·····64,8 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG ·····43,2 km/h
ELSŐDLEGES FEGYVERKIOSZTÁS
2 Laser (M)I LB-10X ACI
LRM20I NARCI SRM4II
Double Heat Sink2 CASE



PUMA

TÖMEG ·····35 tonna
VÉGSEBESSÉG ·····97,2 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG ·····64,8 km/h
ELSŐDLEGES FEGYVERKIOSZTÁS
2 ER PPC (Clan)I Flamer
(Clan)I I Double Heat SinkI
Targeting Computer (Clan)



STRIDER

TÖMEG ·····40 tonna
VÉGSEBESSÉG ·····92,2 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG ·····64,8 km/h
ELSŐDLEGES FEGYVERKIOSZTÁS
1 Laser (S), 2 SRMG,
10 Heat Sink,
2 Artemis IV FCS,
1 BAP2 CASE



SUPERNOVA

TÖMEG ·····90 tonna
VÉGSEBESSÉG ·····48,6 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG ·····32,4 km/h
ELSŐDLEGES FEGYVERKIOSZTÁS
6 ER Laser (L)
26 Heat Sink
4 Jump Jets



VULTURE

TÖMEG ·····60 tonna
VÉGSEBESSÉG ·····81 km/h
MAX. GYALOGLÓ SEBESSÉG ·····54 km/h
ELSŐDLEGES FEGYVERKIOSZTÁS
2 LRM20 (Clan),
2 Pulse Laser (M)(Clan),
2 Pulse Laser (L)(Clan),
12 Heat Sink2 CASE (Clan)



VÉLEMÉNY

Mindig is érdekeltek a hatalmas robotóriásokkal foglalkozó programok. Eddigi kedvencem a Heavy Gear I volt, de azt hiszem, a második rész megjelenéséig inkább a Mechwarrior 3-nál maradok. Nagyon kíváncsi voltam, mit hogyan javít, tökéletesít a MicroProse, hiszen az Activision sem csinálta rosszul az előző két részt, igaz, a második rész még 1996-ban látott napvilágot. A program szinte minden várakozásomat felülmúlta. Mind a demo- és videobejátszások, a hang és zenei effektek, a grafikai megjelenítés sokkal szebb lett. Kipróbálása kötelező minden robotszimulátor-rajongónak.

ICEBIRD

A robotokra emelőrakétákat szerelve egy ideig a levegőbe tudunk emelkedni, átugorva ezzel nagyobb tereptárgyakat (kisebb dombok, épületek). Minél több van belőlük, annál hosszabb ideig élvezhetjük a repülés örömeit, ráadásul a legtöbb ránk kilőtt hosszú hatótávolságú rakétát is lerázhatjuk vele.



Fegyverek

Alapfegyvereink a különféle lézerek; energiafegyverek, amelyek képesek átütni a robotok páncélzatát. Három méretben léteznek: kicsi, közepes és nagy. Ezeknek még további két módosított variációja van: a folyamatos (hoszszabb működésű, de rövid hatótávú) és a hosszú hatótávolságú, amely a normál változatnál jóval meszszebbre képes ellőni. Jóval hatásosabb szerszám a PPC ágyú, ami túltöltött proton- vagy ion-sugarakat bocsát az ellenségre, súlyos sérülést okozva, de sajnos nagy mértékű felmelegedést eredményez tüzeléskor a robotunk rendszerében. Az ER (extended range) PPC – igaz messzebbre visz, mint normál változata – nagyobb felmelegedést is produkál. Brutálisabb lelkületűek használhatják a Flamert, ez alapjában véve egy nagy energiájú lángszóró, amelynek hője növeli a célpont belső felmelegedését – feltéve, hogy célon tudjuk tartani a lángsugarat. Nehézfegyvereink között találjuk a Gauss ágyút: a híres matematikusról elnevezett fegyver mágneses elven működik, tüzelésnél a töltényt nagy sebességre felgyorsítva juttatja el nagy távolságokra. A töltényei nagy méretük és tömegük miatt korlátozott számban állnak rendelkezésünkre. Nehéz gépágyúink között kétféle választásunk lehet: a „sima" Autocannon gyors töltésű, majdnem folyamatos tüzelést biztosít elég nagy távolságra, míg az Ultra Autocannon robbanófejes páncéltörő töltényeket lő ki, amelyek koncentrált sérülést okoznak. A töltény mindkét esetben nagyon korlátozott mennyiségű... Végül legerősebb fegyverrendszerünk tagjai, a rakéták következnek. A hosszú távú rakéták korlátozott célkövetési képességekkel rendelkeznek, pontosak, de fordulékonyságuk gyenge. Kilövés után 90 méterre „élesednek be", az ez előtti becsapódásuk robbanásmentes... A rövidtávú rakéták sokkal pontosabbak és jobb célkövetők nagyobb testvéreiknél, de csak közelre használhatóak. A Streak fedőnevű válfajuk intelligensebb célkövetővel rendelkezik, amely addig megakadályozza a rakéták kilövését, amíg a fej be nem fogta az ellenséget, viszont szinte mindig célba talál!



Elektronikus rendszerek

Legfontosabb természetesen a fedélzeti számítógép, ami esetünkben a C3 (Command-Control-Communication, azaz irányítás-vezérlés-kommunikáció) névre hallgat. A számítógép taktikai információk szerzésével segíti elő ténykedésünket a harcmezőn. Ha jármű-

TIPPEK

- Ha lehet, lábra célozzunk, mert egyrészt amíg fekszik a robot, addig nem tud lőni, másrészt a küldetés után lehet, hogy megmarad a robot nekünk.
- Ha szorult helyzetben vagyunk és a reaktor nagyon túlmelegedett, de a helyzet nem engedi meg, hogy ne lőjünk (van ilyen: vagy mi lövünk vagy ő…) alkalmazzuk az „F" gombbal előhívható végső hűtési segítséget…
- Ha elég Jump Jetet használunk és elég brutális ellenfélbe ütközünk, próbáljunk meg átugrani a feje fölött! Ezzel kikerülhető, hogy még távolról darabokra szedjen, ráadásul amíg megfordul, mi vagyunk előnyben.
- Ha valamilyen AC-vel „hanyatt vágtak", és továbbra is folyamatosan lőnek ránk, felállás közben nyomjuk a Jump Jetet, így van némi esélyünk a túlélésre.
- A numerikus Enterrel az összes használható fegyver egyszerre lő. Ez igen hatásos lehet egy becélzott láb esetében, mert ha mást nem is érünk el vele, az össztűz hatására legalább a földre kerül az ellenség. A hátulütője az, hogy ha nincs rajtunk elég hűtőborda, a robot azonnal felrobban. Multiplayer játék előtt ezzel a módszerrel lehet tesztelni robotjainkat, hogy életképese-e: ha nem robban fel, maradhat…

vünk rendelkezik ezzel a kiegészítővel (a többi saját robot pedig a C3 Slave-vel), a térképen mindaddig láthatjuk a társaink által érzékelt célpontokat, amíg a radar hatótávolságában vannak. A Klán célzórendszere javítja a pilóta pontosságát lézer PPC, Gauss és Autocannon használatánál, úgy, hogy előre kiszámolja (a célpont mozgásából) a találathoz szükséges irányt, továbbá lehetővé teszi a robotok befogásánál a testgéppuska, amely képes automatikusan befogni és megsemmisíteni a felénk közeledő ellenséges rakétákat. Hasznos lehet még a NARC nevű módosított rakétavető, amelynek rakétái becsapódáskor kárt ugyan nem okoznak, de a normál rakéták számára „megfestik" a célpontot, növelve ezáltal célpontra kilőtt további rakéták pontosságát, amelyek a NARC becsapódási helyére próbálnak célba jutni. Életet menthet még a MASC ban is. Több gépen is kipróbáltuk a programot, és mindegyiken (a hardverhez mérten) élvezhetően futott, de ami még fontosabb: az esetenként kényszerűségből „lebutított" grafika ellenére is mindegyik gépen megmaradt a játéknak az a remek hangulata, hogy egy több tonnás szupermodern gyilkoló gépezetben ül.

A hanghatások is nagyon ki vannak élezve erre az érzésre. Még egy modernnek egyál-



részek külön befogását! Szintén találati esélyeinket növeli az Artemis IV rendszer, ami javítja rakétáink célkereső/követő rendszerét. Ennek eredményeképpen gyorsabbá válik a célpontok befogása, és a rakéták sem (mindig) ütköznek bele az akadályokba, tereptárgyakba. A repülőgép-szimulátorokból ismert ECM radarzavaró berendezés csökkenti a távolságot, amelyen belül az ellenség radarjai befoghatnak, és semlegesíti a hatását az ellenséges célkövető berendezések nagy részének.

Speciális felszerelések

Legérdekesebb talán az AMS rakétaelhárító rendszer, ami valójában egy gyors tüzelésű (Myomer Acceleration Signal Circuitry) gyorsítórendszer, amely rövid időre jelentősen felgyorsítja a robot haladási sebességét, viszont növeli a felmelegedést is, vagy a CASE névre keresztelt speciális lőszertároló dobozok, amelyek a belső szerkezeten kívül tárolják a fegyverek töltényeit. Az adott testrész kritikus sérülésekor a tárolók leválnak a robotról, megkímélve így a többi rész sérülését a bennük tárolt lőszer felrobbanásától…

Összefoglalás

A Mechwarrior 3 egy nagyon jól sikerült játék. A MicroProse ismét bebizonyította, hogy megállja a helyét ebben a kategóriában nem nevezhető Soundblaster16-osból is nagyon atmoszferikus hangok áradnak, a 3D-s hangkártyákból pedig egyenesen félelmetesek!

Az egész táj és a hozzá tartozó környezet kidolgozottsága sem mindennapi. Különösen tetszetős, hogy a robbanások krátereket szakítanak a talajba, ezzel némi fedezéket adva a robotoknak. Sokat segítettek a készítők a tereptárgyak, akadályok kihasználásában azzal, hogy a robotok le tudnak guggolni.

A lecke tehát alaposan fel van adva a Heavy Gear 2 fejlesztőinek: egy szinte tökéletes játékot kell túlszárnyalniuk!

92

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2–8 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

MECHWARRIOR 3	
HEVAVY GEAR	ZED 98/2 • 83%
STARSIEGE	ZED 99/5 • 87%
ARMORCOMMAND	ZED 99/1 • 78%

Másfél év alatt

2032 oldal
6 000 000 betű
8000 kép
280 000 példány
850 000 m^2 felhasznált papír
20 CD-n
13 000 Mbyte játék
41 végigjátszás
279 játékteszt
887 cikk

KÉT CÉL:
hogy jól szórakozz
hogy Te legyél a legjobban értesült a játékvilágban

PC ZED – a játékokról komolyan

Mostantól minden hónapban 132 oldalon
A legnagyobb terjedelmű magyar játékmagazin
Változatlan áron

Star Wars™ Episode I:

The Phantom Menace™

Minden legenda elkezdődik valahol...

▼ Activision/LucasArts

A világ filmkritikusai furcsa problémán keseregnek mostanában, mégpedig azon, hogy az eddig többé-kevésbé homogén moziba járó közönség az Egyesült Államokban kezd specifikálódni. Az amerikai filmszínházak látogatói egyre inkább csak a 10-12 évesek lesznek, és a filmipar is elmozdult az ő igényeik irányába. Ez egy öngerjesztő folyamat, mert azok a filmek, amelyek nekik szólnak, nagyobb bevételt érnek el, mint egyéb alkotások (Godzilla, A csaj nem jár egyedül stb.). De ezekre a filmekre (értelemszerűen) csak 10-12 évesek mennek el, így lassan már csak ők járnak moziba (legalábbis a tengerentúlon). Hogy ennek mi köze egy számítógépes játékhoz? Annyi, hogy mostani játékunk történetesen egy film alapján készült, és a film esetében is figyelembe vették ezt a jelenséget. Így a The Phantom Menace nagyon kellemes szórakozás 10-12 évesek számára, de az eredeti trilógia mára huszonévessé vált rajongói között már nem ilyen egyértelmű a kép...



filmet feldolgozó program akció/kalandjáték, a műfaj legjelesebb képviselőit idéző megvalósításban, néhány eredeti ötlettel fűszerezve. A játék cselekménye meglehetősen lineáris, ez persze nem feltétlenül baj egy Tomb Raider-klón esetében. Természetesen – mint minden hasonló játékban – az éppen aktuális feladat általában az, hogy megkeressük a következő kulcsot/kapcsolót a következő ajtóhoz. A játék nem túl bonyolult volta abban nyilvánul meg, hogy ennek érdekében nem kell végigkutatnunk az addig bejárt egész területet, macskakövek alatt földigilisztaként lapuló nyomógombok keresése érdekében. A továbbjutás feltétele általában a kezünk ügyébe esik, esetleg néhány lépést kell tennünk érte. Ennek oka (mint sok mindennek a játékban) az, hogy a cselekmény szinte szó szerint követi a film vonalát (kezdve onnan, hogy „Rossz előérzetem támadt: zavart érzek az Erőben…"), és ott sem töltöttek 30-40 perceket logikai rejtvények felett görnyedve, ahol erre lehetőség adódott volna. Mindenki döntse el, hogy ez jó-e vagy rossz, mindenesetre a több órás kulcskeresések közben nem fogja senki a haját tépni, ellentétben (például) a Tomb Raider III-mal.

Jó ötlet a párbeszédes részek szerepeltetése – ezt eddig nem sok hasonló stílusú játék alkalmazta, és nagyon sokat dob a hangulaton. Az utunkba akadó szereplők sokszor segítenek a továbbjutásban, kulcsok rejtekhelyét árulják el, illetve a kevésbé egyértelmű részeknél megmagyarázzák, hogy mi miért történt. Természetesen ezek a részek is illeszkednek az eddigi koncepcióba, tehát shakespeare-i dialógusokat senki ne várjon; a program felkínál néhány választási lehetőséget, és azokat sorrendben kiválasztgatva meghallgathatjuk aktuális áldozatunk összes mondókáját. Nagyon hangulatos és szintén segít kiemelni a programot a TR-klónok tömegéből, hogy a játék összes szereplője (elég sok van) szinte tökéletes mása a filmbelinek – legalábbis a 3D kártyák mai színvonalán. Ellenfeleink, saját karaktereink, illetve az utunkba akadó (hol önszántukból, hol nem) segítők grafikailag nagyon kidolgozottak és azonnal felismerhetőek.

Nem véletlenül említettem többes számban, hogy karaktereink. Ugyanis (szintén egy újszerű ötlet) mindig azt a személyt kell irányítanunk a film és a játék főszereplői közül, akinek az adott helyen a történet szerint a legfontosabb szerepe van, aki tevékenységével továbbviszi a cselekményt. Szerencsére a többiek addig sem tűnnek el, időnként pálya közben is találkozhatunk velük, ilyenkor hasznos tanácsaikkal segítik munkánkat. A hangulaton sokat dob az egyes helyszínek kivitelezése is. Nagyon kidolgozott és a filmbelihez illeszkedő háttereket látunk, sőt, az is elképzelhető, hogy egy pályán belül egy teljesen más jellegű (és grafikájú) helyre tévedünk. Természetesen megjelennek, szinte védjegyként, a hatalmas, szemmel szinte beláthatatlan méretű termek, dokkok. A monumentális, egyedi grafikákban nem szűkölködő színter-

vezés mindig is a LucasArts az egyik legnagyobb erőssége volt. A Jedi Knightnak szintén ez volt az egyik hatalmas előnye konkurenseivel szemben, és nincs ez másképp a The Phantom Menace-ben sem.

Az említett jó és egyedi megoldások összképét azonban elrontja néhány indokolatlannak tűnő grafikai hiányosság. Azért írom azt, hogy indokolatlan, mert a program gépigénye meglehetősen alacsony (P200-on, 4MB-os 3D kártyával gyönyörűen elfut!). A mai P3-as, Voodoo3-as világban nem lett volna különösebben baj egy kicsivel jobb optimum konfigurációt megcélozni, ha ennek segítségével a játékmenetet zavaró, mármár hangulatgyilkos megoldásokat ki lehetett volna küszöbölni. Hogy mik ezek? Például a tetőelemek kidolgozatlansága, és a karakterünk mögött fix pontban rögzített kameraállás együtt „csodákra" képes. Képzeljük el, hogy nagy, fedett teremben járunk. Ebben az esetben a képernyőn nem láthatunk mást, csak amint pixelnyi hősünk és hangyatársai élik érdekfeszítő életüket a terem tetején (magyarul egy egész monitort betöltő, szépen kidolgozott szürke négyzetet). Ugyanis a program nem veszi le automatikusan egy épület tetejét, ha odaérünk, és a kamera sem mászik be a fedél alá – így nem látunk mást, mint a tetőt, fél centiméter közelből... Karakterünk vagy a többi szereplő helyzetét csak sejteni tudjuk, ahogy a kapcsolókét is... A legkellemesebb élményt az nyújtja, amikor egy fedett cső padlójának legszéléről (!) kell hosszú ugrással átlendülnünk valahová, hogy továbbjussunk a pályán. Nem látunk semmit, de milliméter pontosan tudnunk kell, hová lépünk. Lehet próbálkozni...

Szintén problémás a karakterek elég egyedi megoldású mozgása, ami a kifinomult irányítású FPS-ekhez szokott ízlésű emberek-nek kicsit igénytelennek tűnhet. Ugyanis csak olyan műveletekre vagyunk képesek, amilyenekre egy autó, nem pedig olyanokra, mint egy ember. Például egy szűk folyosón való megforduláshoz szabályos Y-kanyart kell csinálnunk, ami a rutinpályán egy autóvezető-oktatónak biztosan elnyeri a tetszését, de itt azért nem kellett volna erőltetni... Mindenesetre, akinek tetszett a Micro Machines, vagy szeret távirányítású kisautókkal játszani, az ezt is értékelni fogja. A kamera szinte pontosan a szereplő háta mögött helyezkedik el, meglehetősen nagy magasságban, és kb. 80 fokos szögben tekint lefelé. Elég idegesítő tud lenni, hogy a Turok 2-ből már megismert „vakegér-metódussal" kell közel mennünk mindenhez, ha kíváncsiak vagyunk az ott zajló eseményekre (ez különösen harci helyzetekben zavaró). Ha valaki jedi mesterként X-Wingeket emel ki a mocsárból, legalább a látását tudhatná fókuszálni, vagy beszerezhetne egy szemüveget... Egy ilyen stílusú játék esetében a minimum lett volna, hogy a mozgó kamerán kívül (mint a Tomb Raiderben) legyen egy, a karakterünk szemszögéből megvalósított, teljes szabadságfokú körbetekintési lehetőségünk.

A fenti problémáktól eltekintve a grafikára és a játékmenetre senkinek nem lehet panasza. Elmosott pixeleket, árnyékokat, animált textúrákat és színes fényeffekteket vet be a program, szóval mindent, ami a mai világban elengedhetetlen a létezéshez. Külön felhívnám a figyelmet a Battle Droidok energiapáncéljára, ami az Unreal fraktál-grafikával megoldott láváit és víztükreit idézi.

VÉLEMÉNY

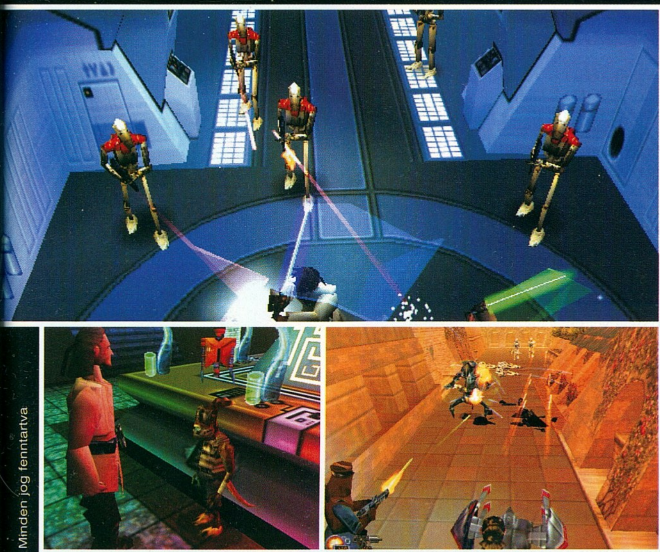
Maga a játék egy újabb Tomb Raider-klónnak nem is lenne rossz (sőt: egyike a legjobbaknak!), csak mindig eszembe jut a mondás: „a név kötelez". Sajnos az Episode I hivatalos feldolgozásának ez a program szerintem kevés. Van benne jó néhány eredeti ötlet, amit még nem láttunk hasonló játékban, de egy-két igénytelen megoldás sajnos igencsak lerontja a hangulatot – ilyen hibát egy LucasArts-kaliberű cég nem engedhet meg magának (különösen, mivel termékeik szinte mindig a hangulatukra alapozták sikerüket). Ennek ellenére mindenkinek ajánlom a programot, ha másért nem, akkor azért, mivel szinte jelenetről jelenetre megismerhetjük belőle a film történetét (a még oly távoli magyarországi bemutató miatt ez egyáltalán nem hátrány).

ENDER

MÁSIK VÉLEMÉNY

Sokan mondhatnák, hogy ismét itt egy újabb Csillagok háborúja-játék, megint egy újabb bőrt húztak le a népszerű témáról. Ezt azonban nem tehetjük meg, mert ebben a világban egy eddig nem látott stílust ismertetnek meg velünk a készítők. Nagyon tetszik, hogy a játékban több szereplővel is kell játszanunk, hogy céljainkat elérhessük. Az egyetlen hiányosságként talán azt lehet felhozni, hogy nem lehet a kameranézetet állítani, megváltoztatni, és néha eléggé zavaróan hat a kb. 80 fokos látószög. Egyéb hiba azonban nincs a programban, illetve én nem találtam. Rendkívül pontos kidolgozottság jelenik meg, nemcsak a grafikát, de a hangokat és a zenéket is beleértve. Nagyon jó ötletnek tartom, hogy a játék során használnunk kell a legendás lézerkardot, valamint eddig nem látott fegyvereket is; a jedi erőt is használhatjuk kalandjaink során, nem csupán tárgyak mozgatására, kapcsolók állítására, hanem társalgás közben is. Sorolhatnám még a nekem tetsző dolgokat, azonban ezt a programot mindenkinek meg kell ismernie, akinek egy kicsi köze is van, volt vagy lesz a Star Wars univerzumához.

ZEROCOOL



85

TECHNIKAI JELLEMZŐK	
HARDVERIGÉNY	P200 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	-

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

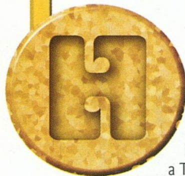
ÖSSZEHASONLÍTÁS	
THE PHANTOM MENACE	
JEDI KNIGHT	ZED 98/1 · 88%
TOMB RAIDER 3	ZED 99/1 · 80%
DDT	ZED 98/11 · 82%

Tomb Raider II Gold

Lara, nem unod még...?

▼ Eidos/Core Design

Az Eidos körülbelül egy éve dobta piacra a Tomb Raider Goldot, amely a Tomb Raider első részét, valamint az Unfinished Business című négypályás kiegészítőt tartalmazta. Mivel akkor már fél éve mindenki a Tomb Raider II-t nyúzta, furcsálló és itt-ott fanyalgó kritikák fogadták az alkotást. Úgy tűnik, hogy napjaink egyik vezető játékkiadója ezt nem vette rossz néven, ugyanis most a Tomb Raider II-nek jelent meg a Gold verziója, a The Golden Mask névre hallgató kiegészítővel megspékelve.



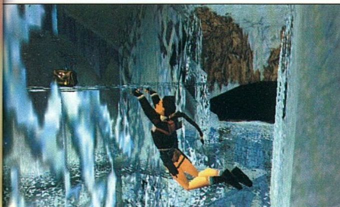
Hogy is van ez? Tavaly karácsonykor megjelent a Tomb Raider III, idén az Eidos bejelentette, hogy még ebben az évben kiadják a Tomb Raider IV-et, és ezzel együtt a boltokba került a Tomb Raider II egy új kiegészítővel. A látszólag értelmetlen sorrend mögött nagyon is rafinált üzletpolitika húzódik. Amíg egy budget (régi, de éppen ezért olcsó) játék csak egy új termék árának körülbelül a feléért (nálunk ez 3-5 ezer forint között mozog) adható el, addig egy küldetéslemezzel „árukapcsolt" másfél éves program jóval magasabb áron kelhet el. Etikailag kissé megkérdőjelezhető üzleti trükk, ám kétségkívül sikeres, ha már másodszor alkalmazza az Eidos. Egy ilyen jellegű csomagnál éppen ezért kiemelt fontosságú, hogy a kapott plusz (azaz a kiegészítő) megérje a vevőnek azt a néhány plusz zöldhasút... Sajnos ebből a szempontból a Tomb Raider II Gold nem dicsekedhet, mivel a The Golden Mask négy küldetése nem tartozik a legjobban sikerült Tomb Raider pályák közé. Az ember már a küldetések számát hallva ráncolja a szemöldökét: mindössze négy pálya másfél év alatt? A játékvilágban az igazán színvonalas kiegészítőknek köszönhetően (Brood War, Deeper Dungeons, Wages of Sin...) megszokhattuk, hogy egy add-on közel annyi pályát tartalmaz, amennyi az eredeti programban volt. Ennek fényében a The Golden Mask egyetlen helyszínen (Alaszka, Bering-szoros) játszódó négy küldetése nagyon karcsúnak tűnik...

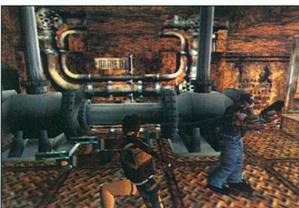
A kerettörténet éppen annyira „bonyolult", mint akármelyik Tomb Raider-részé. Lara ismét egy varázstárgy után kutat, Tornarsuk titokzatos aranymaszkja után, amely az inuit (eszkimó bennszülött) bálnavadászok legendái szerint a feltámadás erejét hordozza magában. Lara egyetlen nyoma egy 1945-ben készült fénykép, amelyen egy inuit szorongatja a maszkot, valamint egy II. világháború utáni újságcikk, ami egy bizonyos Melnikov-szigetről mesél, amely 1945-ben – holmi aranylelet miatt – egy amerikaiak és oroszok közti konfliktus tárgyát képezte. Természetesen – ahogy az már lenni szokott – a történet úgy válik egyre világosabbá, ahogy Lara halad előre a kalandban, kiderül, hogy a szexis régésznőn kívül az A.V.A.L.A.N.C.H.E. nevű kincsvadász bűnszövetkezet is a maszkra pályázik (és persze nem nézik jó szemmel Miss Croft tevékenységét), az események legvégén pedig némi misztika és természetfölötti is szerepet fog játszani.

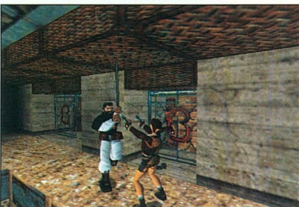
Ez tehát a sztori, ami a négy pályán végigkíséri Larát. Először Alaszka jeges vidékén kell megküzdenie a poligon-kisasszonynak













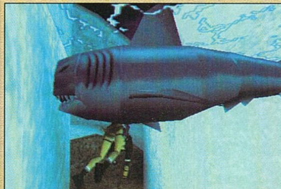
az A.V.A.L.A.N.C.H.E. pribékjeivel, majd egy erődnek is beillő, elhagyatott, ám korántsem néptelen orosz bánya vár felfedezésre, ezt az inuitok titkos vallási szertartástermei követik, végül Alaszka jege alatt egy emberi szem elől évezredek óta rejtve maradt, mesterséges hőforrás által fenntartott trópusi (!) völgyben találja meg Lara a hőn áhított aranymaszkot, és addigra már az is kiderül, hogy ki is az a Tornarsuk... A pályák azonban – mint említettük – korántsem elégítik ki az eddigi TR-epizódokon megedződött játékos igényeit. Az előző Tomb Raiderekben már végtelenségig elcsépelt pályaelemek követik egymást rendületlenül, a fantázia hiánya néhol már szinte kiabál a játékból. Az Indiana Jones-filmekből kölcsönzött hatalmas guruló golyótól kezdve a mozgó tüskés falakig mindent láthattunk már az előző részekben. Ettől persze még lehetnének jók a pályák, azonban a készítők úgy tervezték meg a színhelyeket, hogy minél többet kelljen rajtuk feleslegesen szaladgálni, és minél többször kerüljön a játékos olyan lehetetlen helyzetbe, ahonnan csak 20-30 állás-visszatöltés után tud továbbjutni. Lara nem kapott új fegyvereket (a régieket átrajzolták, de őszintén szólva ezt nehezen lehet észrevenni), és ellenfelek közül is csak régi (esetleg átrajzolt – lásd az inuit harcosok szellemei) gonosztevők támadnak rá Miss Croftra (a rejtett völgy miatt trópusi állatok is, amelyek nagyon nem illenek az alaszkai környezetbe). Az egyetlen dolog, amiben a The Golden Mask többet tudott nyújtani, mint a Tomb Raider II, az a hómobil kihasználhatóságának mértéke. A remek jármű ebben az epizódban is Lara rendelkezésére áll, és jóval meghatározóbb eleme a játéknak, mint eddig bármikor. Kár, hogy – a Tomb Raider II hójárgányával ellentétben – nincs rá felszerelve egy jó gépfegyver...

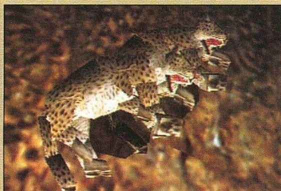
Ezek után talán nem meglepő, hogy – mivel a The Golden Mask a Tomb Raider II enginejét használja (ami ugyebár, nem sokban különbözik az eredeti Tomb Raider motorjától) – ugyanazok a hibák megtalálhatók benne is, mint a második részben: cikázó kameranézetek, nehezen követhető harc, és azok a sokat szidott, falban eltűnő poligonok... A kivitelezés is maradt a régi, a zene, a hanghatások és a grafika semmit nem változtak – de még 1999-ben is megfelelnek az elvárható követelményeknek.

Elég nehéz helyzetben vagyunk, amikor a Tomb Raider II Goldot kell értékelnünk. Mert mit is lehetne mondani egy több, mint másfél éves program még akkori nívón mérve is gyenge kiegészítőjéről? A Gold csomag legnagyobb erőssége így is a Tomb Raider II, ami egy jó játék volt a maga idejében, de ma már legfeljebb csak azoknak a vérét pezsdítheti fel, akik most hallanak először Lara Croftról. Ilyen ember pedig nincs túl sok...

VÉLEMÉNY

Nem szoktam hosszasan ecsetelni játékélményeimet, ezúttal azonban mégis kivételt teszek, mert így talán jobban megértitek a Tomb Raider II Golddal szemben érzett viszolygásomat. A játék azzal kezdődött, hogy Lara belepottyant Alaszka partjainak jeges vizébe. Miután úszkáltam vele öt percet – és nem fagytam meg (ez azért a harmadik részben már le volt kezelve...) –, egy cápa (!) támadt rám, és a nagy harcban valahogy olyan helyzetbe került, hogy orral beleállt a part falába, és onnantól kezdve a part felé akart úszni. Ezután kikászálódtam a vízből, mire egy falka párduc (!!!) esett nekem (ne felejtsük el, hogy Alaszkában vagyunk). Lelőttem őket, és az egyiket úgy sikerült megölnöm, hogy éppen a társa hullájára esett. Az eredmény: egy poligonokból összeolvasztott, kétfejű, nyolclábú sziámi párduc-ikerpár.





Ennél a pontnál álltam fel a székből, majd miután lehiggadtam, még egyszer bizalmat szavaztam a játéknak. A folytatás azonban hasonló volt: idegesítő, otromba programhibák, ésszerűtlen tervezés, logikátlan játékelemek. Ezek után pedig már nem is lepődtem meg azon, hogy a Core egyik tesztere egy interjúban pironkodva bevallotta, hogy egy tervezési hibának köszönhetően az egyik pályán át lehet ugorni egy olyan helyre, ahová csak a pálya végén lenne szabad bejutni...

Nem tudom, hogy az Eidosnak mikor jutott eszébe az újabb rókabőr lenyúzása, de számomra nagyon úgy tűnt, hogy kapkodva, rohammunkában készült el a Golden Mask, mintha nem lett volna rá elég idő – véleményem szerint a készítésnél a „sok pénz kis munkával" volt az alapelv. Egy biztos: én nem fogom gazdagítani a Tomb Raider II Gold által az Eidost...

STÖKI

79

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3S
MULTIPLAYER	–

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

TOMB RAIDER II GOLD	
TOMB RAIDER III	ZED 99/1 · 80%
TOMB RAIDER II	ZED 98/2 · 89%
5TH ELEMENT	ZED 98/12 · 76%

Discworld Noir

A (korong)világ legjobb kalandjátéka, avagy a mágia színe az oktarin, de a humoré a fekete...

▼ GT Interactive/TWG & Perfect Entertainment



Valahol messze, az űr egy eldugott zugában lavíroz A'Tuin, a gigászi teknőc. Hátán a lenyűgözően őrült, páratlanul szórakoztató, sosem látott hősöktől és elvetemültektől hemzsegő Korongvilág... Terry Pratchett, a humoros fantasy regények koronázatlan királya immár több mint másfél évtizede találta ki ezt a szokványosnak egyáltalán nem nevezhető világot, ami minden közhiedelemmel ellentétben valóban lapos, és ahol olyan abszurd hősök élik mindennapjaikat, mint Rincewind, a pancser varázsló, Mort, a Halál kisinasa, Kétvirág, a turista, vagy az Apokalipszis Egy Lovasa És Három Gyalogosa... A korong jó két tucat regényen és novellán kívül már két számítógépes kalandjátéknak is otthont adott, most pedig itt a harmadik, a hagyományos kalandjátékok egyik utolsó mohikánja...

DISCWORLD NOIR



A játék meglehetősen szokatlan módon kezdődik, ugyanis az intróban egy rövid, ám annál hangulatosabb óvárosi üldözéses jelenet után valaki (akinek a szemszögéből látjuk az eseményeket, de kilétéről semmit nem tudunk meg) egy jól irányzott mozdulattal leszúrja a játék főhősét... Hősünk szemei előtt még egyszer leperegnek az elmúlt napok eseményei – ezeket kell a játékosnak „reprodukálnia", azaz valójában az intro előzményeit kell végigjátszanunk: annyi tehát biztos, hogy a happy end esélye elég csekély...

Balsorsú főszereplőnk neve Lewton; ő Korongvilág első magánnyomozója. Sajnos az üzlet nem megy olyan jól neki, mint azt szeretné, sőt, az igazat megvallva egyáltalán nem megy. A magánnyomozói munka alapja a bizalom lenne, de egy olyan helyen, mint Ankh-Morpork (Korongvilág központja), a teljes lakosság összes bizalma nem töltene meg egy teáscsészét... Lewton így depresszióval és alkoholizmussal tengeti napjait, mígnem egyszer csak rámosolyog a (bal)szerencse egy titokzatos kivizsgálandó ügy és a gyönyörű megbízó, Carlotta személyében... A feladat elsőre nem tűnik túl bonyolultnak: a hölgy (ex)barátját, Mundyt kell megkeresnünk. A hölgy által adott személyleírás ugyan nem túl pontos („Kék szeme van, barna haja és sötét lelke..."), de a feladat azért közel sem látszik lehetetlennek. A férfi nemrégen tért haza a távoli Tsort kontinenséről, de azóta nem látogatta meg a barátnőjét. A féltékeny Carlotta emiatt állítja rá Mundyra a magánnyomozót, aki aztán annak rendje és módja szerint rendkívül sötét ügyletekbe és titokzatos intrikákba bonyolódik. Az események középpontjában egy legendás, nagyhatalmú varázskard áll, amit Errata, a félreértések istennője készített, hogy viszályt szítson vele az istenek közt. A legendás Tsorti háborúk is a baljós varázsfegyver miatt törtek ki, és ha az eltűntnek hitt ereklye esetleg újra előkerül, az beláthatatlan következményekkel járhat egész

Korongvilág sorsára nézve. Lewton azonban erről egyelőre mit sem tud, és a bőkezű fizetség reményében belevág az egyszerűnek tűnő nyomozásba...

A játék irányítása roppant egyszerű: a „klasszikus" point and click módszeren alapul – bal klikkre Lewton odamegy, ahová az egérkurzorral mutatunk, jobb klikkre megvizsgálja a mutatott tárgyat, dupla klikkre pedig megpróbálja felvenni, kinyitni, bekapcsolni, vagy más logikus módon használni. A magunknál tartott és a tárgylistánkból előrángatott felszereléseket is a szokásos drag and drop módszerrel tudjuk használni. A nyomozás során rengeteget kell a többi szereplővel beszélgetnünk (rengeteg van belőlük, százas nagyságrend!), Lewton pedig – jó detektívhez illően – szorgalmasan lejegyzeti a fontosabbnak vélt dolgokat. Noteszünkben így egyre több név, adat és bizonyításra váró gyanú kerül – ezeket természetesen mind megemlíthetjük beszélgetőpartnereinknek, akik erre újabb témákat vetnek fel, amire ismét rákérdezhetünk mindenkinél, és így tovább. A beszélgetések, a rengeteg információból a fontos részletek kiszűrése legalább olyan fontos eleme a játéknak, mint a tárgyakkal való manipulálás és a logikai puzzle-k.

A játék grafikai megvalósítására igazán nem lehet panaszunk: a Grim Fandangóban megismert és népszerűvé vált 3D-s megvalósítást használja a Discworld Noir is, filmszerű, gyakran egészen szokatlan, sőt, meghökkentő kameranézetekből közvetítve az eseményeket. Az egyes helyszínek azonban itt sokkal jobban „élnek", mint a játék legközelebbi rokonának mondható Grim Fandangóban – minden animál, folyamatosan változnak a fény-árnyék viszonyok, a megvilágítás. Nagyszerű hangulatot kölcsönöz a játéknak a film noirokra emlékeztető állandó félhomály, a borongós időjárás, a szemerkélő eső és a melankolikus, főleg szaxofon és zongora köré épülő zene.

A játék összes szereplője végig beszél, szerencsére nagyon szép, tiszta angolsággal (még a történet szerint akcentussal beszélő figuráknak is bőven érthető a szövege), de bekapcsolható a feliratozás is, mindjárt három nyelven. A teljes játékélményhez nem árt az elég magas szintű nyelvtudás, lévén a program hihetetlen mennyiségű szöveggel áraszt el (a teljes szövegkönyv kb. 700 000 karakterből áll, ami mennyiségben nagyjából három átlagos regénynek felel meg), ami telis-tele van lefordíthatatlan nyelvi játékokkal, szóviccekkel. A rengeteg szereplő mind nagyszerűen kitalált és részletesen kidolgozott figura, még a legelvadultabbak (például a Café Ankh zongorista vámpírja) is nagyszerűen illeszkednek a történetbe. Lévén a Korongvilágon senki sem teljesen normális, egészen elképesztő arcokkal fogunk összefutni a nyomozás során... A főszereplőknek nagyon markáns stílusuk van: Lewton egy kicsit túljátszott Humphrey Bogart, kicsit megkeseredett, sokat tapasztalt – azaz inkább csak annak szeretne látszani... Car-



lotta pedig igazi Végzet Asszonya: titokzatos, okos, veszélyes, ugyanakkor őrülten vonzó! Kettejük között – az első találkozásuktól fogva (ami zseniélis paródiája a film noirok szinte kötelező „a hős először találkozik a hősnővel"-jeleneteinek) – szinte szikrázik a levegő...

Mivel a játék készítésében közreműködött Korongvilág kiagyalója, Terry Pratchett is, a film noirok hangulatának tökéletes visszaadása mellett az eredeti korongvilági humor megjelenése is garantált. Hősünk tipikusan „pratchetti" eszmefuttatásokkal szórakoztatja a játékost, az egyes párbeszédek pedig Rejtőt idézően sziporkázóak. A filmszerű beállításoknak és a nagyszerű hangulatnak köszönhetően az ember teljesen úgy érzi, mintha egy filmet nézne, aminek mellesleg ő irányítja a főszereplőjét, és rajta keresztül az események alakulását is. A cselekmény eleinte elég lineárisan halad, de ez nem zavaró, sőt, inkább logikus, ahogyan Lewton szépen szedegeti össze az információkat Mundyról, a hajóról, amivel Ank-Morporkba érkezett és a titokzatos útitársairól. Azonban a rövid „bemelegítés" után igencsak összekuszálódnak a szálak... Az első két Discworld-játékot sokan kritizálták logikátlan, csak hosszadalmas próbálkozással vagy szerencsével megoldható feladatai miatt. A harmadik játékban (ami azért is nem kapott sorszámot, hogy ezzel is jelezzék: nem folytatás, csak a helyszín azonos) végre logikusak a feladványok megoldásai – legalábbis utólag mindig kiderül, hogy nem is olyan nyakatekert az a logika, mint azt gondoltuk... A játék három CD-t foglal el – bár a rengeteg digitalizált beszéd és az animációk sok helyet foglalnak –, ez garancia arra, hogy a játékost hosszú napokra a monitor elé kösse a Discworld Noir...

Mindezek ellenére, a Discworld Noir első számú vonzerejét mégsem a nagyszerű grafika, a csavaros történet vagy a frenetikus fekete humor adja, hanem az utánozhatatlan hangulat, ami már az első pillanatban magával ragadja az embert. Egyszerűen zseniális, ahogy Pratchett rekeszizom-szaggató humora találkozik a film noir baljós, borongós hangulatával. Az ember sohasem tudhatja, hogy a következő helyszínen, vagy akár a következő pillanatban vajon az asztal lapjába fog-e kapaszkodni, hogy le ne essen a székről a nevetéstől, vagy melankolikusan fog bámulni a szemerkélő esőben egy elkapott szaxofon-futam foszlányai után. Az így összezavart és megszokott világából, egyensúlyából kibillentett játékost már nem nehéz egy kellően nyakatekert, és filmszerűen koreografált történettel teljesen elvarázsolni...

A hagyományos kalandjátékok halálhírét keltők számára tehát itt a csattanós ellenérv: a műfaj nem halt meg, csak egy kicsit átalakul. A Grim Fandango után pedig itt a stílus legújabb klasszikusa!

Terry Pratchett

Terry Pratchett 1948-ban született Beaconsfieldben. Az újságíró-iskola elvégzése után a Buck Free Press és a Western Daily Press című lapoknál dolgozott, miközben folyamatosan a különféle könyvkiadóknál kilincselt regényeivel. Az áttörést 1983-



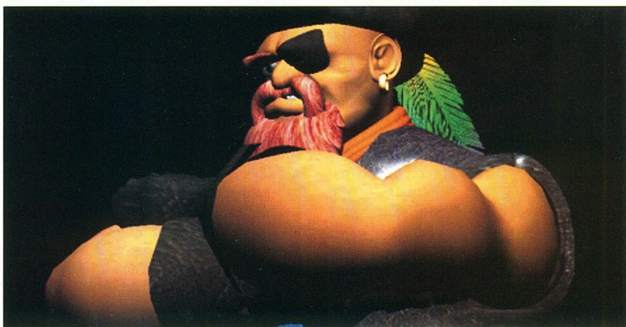
ban A mágia színe hozta meg számára, ami egy furcsa, abszurd világban játszódó fantasy-paródia volt. Néhány folytatás megírása után Pratchett a BBC számára kezdett rádiójátékokat készíteni a Korongvilág-regényekből. 1987-ben felhagyott minden más munkájával, azóta csak az írásnak szenteli az idejét. Eddigi legsikeresebb regényei, a Hogfather és a Soul Music hónapokig vezették az angol bestseller-listákat. A Discworld-ciklusnak eddig 23 darabja jelent meg (további kettőt ír jelenleg is Pratchett), magyar nyelven ebből négyet élvezhetünk (A mágia színe, Könnyű kis fantasztikum, Bűbájos bajok, Mort). A legismertebb nem Korongvilágon játszódó könyve a magyarul szintén megjelent Sofőrök.

VÉLEMÉNY

Terry Pratchett nagy rajongója lévén nem meglepő, hogy már nagyon régóta vártam a harmadik Discworld-játékot. Nem igazán értettem ugyan, hogy a két nagysikerű Monkey Island-stílusú epizód után miért kell egy hangulatilag teljesen más világba helyezni a játékot (film noir paródia a Korongvilágon? Már az ötlet is elég abszurd...), de a Discworld Noir végül minden ellenérzésemet elsöpörte. Ennyire egyedi és utánozhatatlan hangulatú kalandjátékkal még nem találkozhattunk számítógépen! Az intro másfél perce már „elkapja" a gyanútlan játékost, aki aztán pillanatok alatt alaposan belebonyolódik Lewton nyomozásába, zúg a feje a rengeteg információtól, de nem hagyja nyugodni az egyre kuszább és sötét rejtélyekkel övezett ügy – na meg persze Carlotta sokat ígérő, kihívó tekintete... Egyedülálló koktél ez a program, pontosan az van meg benne, ami a mai játékok 90 százalékából hiányzik: egyszerre vidám, szomorú, véresen komoly és halálosan jókedvű! Technikailag a mai szinthez mérve nagyjából tökéletes a megvalósítás, igaz, ezt a mai játékok jó részéről el lehet mondani. A Discworld Noirban viszont ott van az a szükséges plusz, az a szikra, amitől egy szimplán jó játékból klasszikus lesz: rengeteg eredetiség, új ötletek, egyedi hangulat.

Egy kalandjáték olyan, mint egy könyv: másodszor már általában nem érdemes végigjátszani/olvasni, hiszen az ember már úgyis tudja, mi történik a következő oldalon, mi a történet vége, ki a gyilkos. A Discworld Noir viszont olyan, mint egy nagyon jó könyv, amit az ember a hangulata, a humora, a szívéhez nőtt szereplői miatt újra és újra elővesz, és még akkor is nekivág a nagy kalandnak, amikor már kívülről fújja az összes dialógust. Már csak a hihetetlen mennyiségű szövegi humor miatt is érdemes egyszer (-kétszer-háromszor) végigjátszani, biztos, hogy sokadszorra is sikerül az embernek újabb rejtett poénokra, utalásokra bukkanni.

HANCU



92

TECHNIKAI JELLEMZŐK
- HARDVERIGÉNY P166 / 32 MB RAM
- 3D-TÁMOGATÁS –
- MULTIPLAYER –

ÉRTÉKELÉS
- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

DISCWORLD NOIR	
GRIM FANDANGO	ZED 98/12 · 91%
JACK ORLANDO	ZED 98/4 · 82%
TEX MURPHY	ZED 98/5 · 76%

Rage of Mages II:

Necromancer

Nekromantika orosz módra

▼ Monolith/Nival Entertainment

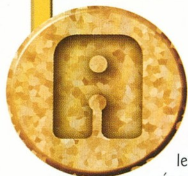
A tavalyi év egyik kellemes meglepetése volt a szerepjáték-mentes időkben az orosz fejlesztésű Rage of Mages, annak ellenére, hogy nem lehetett teljes egészében RPG-nek nevezni. A program az Egyesült Államokban igen kellemes kritikákat kapott, így nem véletlen, hogy a második részt is elkészítették angolul a Nival programozói.











bevált recepten ne (nagyon) változtass! Akár ez is lehetett volna a fejlesztők jelszava a második rész elkészítésekor, hiszen elsőre szinte minden olyan, mint a Rage of Magesben volt, csupán olyan dolgokon változtattak, amelyek bizony átalakításra szorultak. A játék háttere és alapkoncepciója is változatlan maradt. Eszerint a világ különböző szigetekből épül fel (ezt az orosz nyelvű változat után allodoknak hívják), amelyeket egy különleges anyag, az „astral" választ el egymástól. Egy allod csak addig létezik, amíg egy Nagy Mágus is rajta tartózkodik. Ez első hallásra kissé furcsának tűnhet, de a játékban tényleg így működik. A Rage of Mages II is egy ilyen – kissé közel-keleti stílusú – allodon játszódik. A játék első fél órájában – amely egyfajta epilógusként is felfogható – megtudhatjuk, hogy az utóbbi időben különös, megmagyarázhatatlan események történtek az allodon, élőhalottak járják az utakat, egyedül nem biztonságos az utazás. S hogy mi köze lehet ehhez a nem olyan régen a környéken megjelent nekromantának? Nos, aki egy picit is járatos a szerepjátékok világában, vagy megtekintette a rövid, de igen látványos bevezető animációt, annak egyértelmű az összefüggés az események között. A feladat adott: végére járni a dolognak, megtudni, hogy mi áll a történések hátterében...

Mint minden „jól nevelt" RPG, a Necromancer is a karakter-generálással kezdődik. Csakúgy, mint az első részben, itt is egy hőst készíthetünk el, a többiek menet közben csatlakoznak kicsiny, de annál elszántabb csapatunkhoz. Első látásra nem túl széles a lehetőségeink skálája, hiszen összesen négy hős közül választhatunk, akik nemükben és osztályukban térnek el egymástól (egy női harcosból, egy férfi harcosból, egy varázslónőből és egy férfi mágusból áll a készlet), de szerencsére a következő képernyőn, sőt, a játék közben is bizonyos irányokba terelhetjük kedvenc karakterünk fejlődését. A választott karakter függvényében kapunk egy előre beállított alaptulajdonság-elosztást, amelyet azonban saját kívánalmainknak megfelelően módosíthatunk – természetesen bizonyos határokon belül –, de nem érdemes túlzásokba esnünk. Hiába készítjük el a







remek szellemi képességekkel rendelkező varázslómestert, ha szegény olyan gyenge, hogy egy botot sem bír felemelni. Érdemes az alaptulajdonságok között egy megfelelő egyensúlyt megtartani, persze a választott osztálynak megfelelő apró módosításokkal. A négy alaptulajdonság ide-oda változtatásán kívül egy másik módon is beleszólhatunk karakterünk kezdeti képességeibe. A harcosoknál ki kell választanunk a négy fegyverosztály közül azt, amelyikhez a legjobban ért hősünk. Minden fegyvertípusnak megvan az előnye és a hátránya, például a balták sebzik a legnagyobbat, ugyanakkor a leglassabbak is. Természetesen a választott fegyverrel indul karakterünk. Varázslóknál ez szinte teljesen ugyanígy van, azzal a különbséggel, hogy nem a fegyvertípusokat, hanem a mágia négy alapelemét kínálja fel a program. Minden varázslat valamilyen őselem alá van sorolva, természetesen választásunk függvényében kapunk induló varázslatokat és képzettségpontokat is.

Miután hősünk elkészült, bele is vethetjük magunkat a kalandba. Csakúgy, mint a Rage of Magesben, a Necromancerben is a városok a világ központjai, ahol pontosan ugyanolyan épületek és lehetőségek várnak ránk, mint a szerepjátékok 95 százalékában. A legfontosabb ilyen építmény a bolt, ahol újabb felszereléseket vásárolhatunk hősünk számára, illetve az ellenségektől zsákmányolt tárgyakat tehetjük pénzzé. Csakúgy, mint a valós életben, mindennek ára van – amiért többet kérnek, az valószínűleg jobb is, szerencsére minden típusú páncélról és fegyverről egy mozdulattal megállapítható, hogy mekkora a sebzése, illetve a védőértéke, így nem zsákbamacskát vásárolunk. Rengeteg különféle felszerelési tárgy van: pajzs, páncél, lábvédő, kesztyű és így tovább - figyeljünk arra, hogy karakterünk mindig a legjobbat hordja (természetesen, ha megengedhetjük magunknak), hiszen az erősebb tárgyak, akár az életét is megmenthetik egy veszélyesebb pillanatban. A tárgyakat a hasonló stílusú játékokban megszokott „Barbie-baba" módszerrel lehet a karaktereken elhelyezni.

Miután bevásárolt a boltban, a jól nevelt hős következő útja természetesen a helyi kocsmába vezet, ahol (sajnos) alkoholizálni nem engedik szerencsétlen kalandozónkat, ellenben információkhoz és küldetésekhez juthat. Szintén itt lehet a többi csapattagot is felbérelni. A felszerelés, a csapattagok és a küldetések beszerzése után itt az idő, hogy elkezdődjön az igazi kaland! A játék – csakúgy, mint elődje – irányításában leginkább a klasszikus real-time stratégiákra hasonlít. A képernyő legnagyobb részét maga a játéktér foglalja el, amelyben felülnézetből látjuk hőseinket, illetve azok közvetlen környezetét. A jobb felső sarokban van az aktuális terület térképe, a még be nem járt területet feketével jelzi a számítógép. Az irányítás a real-time stratégiákban megismert igen egyszerű point-and-click módszerrel zajlik, egy kattintással kiválasztjuk a karaktert, egy másikkal pedig megmondjuk neki, hová menjen, illetve kit üssön. Hősünk ezután a kapott feladatot igyekszik maradéktalanul végrehajtani, újabb utasításig gyepálja az ellenséget, illetve az akadályok kerülgetésével megpróbál eljutni a kiszemelt helyre.

A Necromancer igen sokban emlékeztet az elődjére, de legalább annyiban különbözik is tőle. Talán a legnagyobb újítás, hogy sokkal kevésbé lineáris a játék, azaz nincsen annyira megkötve a kezünk, mint az első részben volt. A kapott küldetéseket olyan sorrendben teljesítjük, ahogy nekünk tetszik, és ennek kihatása van a történetre is! A szereplők között jóval több a kommunikáció, mint a Rage of Magesben, a dialógusok sokat segítenek abban, hogy minél jobban bele tudjuk élni magunkat a történetbe. A kétszáznál is több különböző felszerelési tárgy és a 43 küldetés pedig biztosítja a hosszú távú szórakozást, annak ellenére, hogy a játék technikailag bizony kicsit elmarad korunk elvárásaitól, de akinek a megfelelő háttértörténet és a könnyű kezelhetőség a fontos, az jól teszi, ha kipróbálja a Necromancert – arról nem is beszélve, hogy nem szükséges egy bikaerős processzor, Voodoo 3 és tengernyi memória futtatásához...

VÉLEMÉNY

Már a Rage of Mages első részénél is voltak előítéleteim a szerepjátékok és a real-time stratégiák öszszekeverésével kapcsolatban, de be kell, hogy valljam, akkor kellemesen csalódtam. A folytatással szemben nem támasztottam különösebb igényeket, hiszen az első rész is kellemesre sikeredett. Szerencsére a készítők nem estek be azokba a hibákba, mint sok más fejlesztő, és továbbra sem akartak valami hiper-szuper túlbonyolított csodajátékot alkotni, ami csillog-villog ugyan, de kezelhetetlen. A Necromancernek is megvan ugyanaz a varázsa, mint elődjének, hogy szűk tíz perc alatt bele lehet tanulni, de ez nem jelenti azt, hogy nem kellően összetett a játék. Aki akar (és ki ne akarna?), remekül el tud mélyedni a programban. Végre nem a 3D kártyák poligonokból felépített világát kell bámulnunk a monitoron, hanem nagyon szép, kézzel rajzolt grafikát, amely nagyszerűen illeszkedik a játék hangulatához. Csakúgy, mint az első részben, a zene itt is nagyon kellemes aláfestést nyújt a kalandozáshoz. Egy hangulatos és kedves játékkal ajándékozott meg az orosz Nival Entertainment, mindenkinek ajánlom, akinek nem az a létfontosságú, hogy mennyi a frame rate 1600x1200-as felbontásban...

CARIS

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P166 / 16 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS –
MULTIPLAYER –

84

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

RAGE OF MAGES 2	
RAGE OF MAGES	ZED 99/1 · 82%
HEXPLORE	ZED 98/10 · 80%
BALDUR'S GATE	ZED 99/2 · 91%

Saga: Rage Of The Vikings

We, kings

▼ Cryo Interactive

A XI. században, a „viking" szó hallatán az Európa északi részében élő frank királyság lakosainak szívét jeges rémület futotta át. Nem véletlenül: a félig nomád, félelmet nem ismerő nép rendszeresen és különös kegyetlenséggel fosztott ki minden utjába eső kisebb-nagyobb várost, falvat. A zsákmánnyal nem elégedtek meg: a férfiakat, gyereket mind egy szálig lemészárolták, az asszonyokat pedig vagy elhurcolták vagy megerőszakolták. A vikingek vérszomjasságáról, vakmerőségéről, ügyességéről legendák terjengtek. Ilyen szimpatikus tulajdonságokkal rendelkező nép története ideális egy valós idejű stratégiai játékhoz, úgyhogy a vikingek a francia Cryo csapatának jóvoltából már a számítógép monitorjain is hódítanak.





Rage Of The Vikings nem az első olyan játék, amely az egykor északon élt nép történetét feldolgozza: elég csak az Amigára elkészült Heimdall első és második részére visszaemlékeznünk, vagy az Interplay „elveszett vikingjeire" (Lost Vikings). Míg az előbbi egy akció-RPG, utóbbi pedig egy platform-ügyességi játék volt, a Cryo késztői a Sagával ezúttal egy valós idejű stratégiai játékot tálalnak elénk.

Rage Of Empires?

A lassan két éve megjelent Age Of Empires hatalmas sikert ért el, annak ellenére, hogy tulajdonképpen a Warcraft-sorozat és Westwood valós idejű stratégiai játékainak és azok klónjainak már meglévő sémáit hasznánlta fel történelmi környezetben. A program lényege gyakorlatilag itt is ugyanaz volt: „aknázd ki a nyersanyagokat, húzz fel belőle különféle épületeket, képezz ki katonai egységeket, erősödj, majd rohand le az ellenséget, aki közben ugyanezzel próbálkozik." A Rage Of The Vikings szemlátomást ugyanennek a stílusnak a képviselője: első pillantásra talán az Age Of Empires küldetéslemezének is tűnhet...

Viking életstílus

Vikingjeink csak akkor nem tűnnek el a történelem nagy olvasztótengelyében, ha buzgón termelnek: lakóházakat építenek, vadásznak, gazdálkodnak (learatják a gabonát, leszedik az almát), a támadáshoz és védekezéshez a kovácsműhelyekben fegyvereket, páncélokat gyártanak. Persze a sok munka közben istenükről, Odinról sem feledkeznek meg: templomokat, „dolmeneket" építenek, amelyekben a mitikus női harcosok, a valkűrök imájukkal támadó mágiára tesznek szert, amely megint csak arra való, hogy az ellenséget letiporják.







„Csak egy maradhat!”

Egy Age Of Empires-rajongó igen szegényesnek találná, ha csak egyes egyedül a viking törzsek rögös utjait egyengethetné – annál is inkább, mivel összesen háromféle egység van belőle: férfi (harcos), asszony és valkűr. Szerencsére a készítők más nációkat is betettek a játékba. Ilyennek például a vikingektől délre élő, civilizáltabb, keresztény hitű déli népek, például a frankok. Ők gyűlölték a legjobban Odin népét: amellett, hogy pogánynak tekintették őket, a vikingek kedvenc célpontjai is ők voltak. A maradék öt nép már inkább a mítoszok és a fantasy történetek világát idézi: elfek, törpék, trollok, kentaurok és óriások. Mindegyik népnek saját egységei, vallása, harcmodora van. A nomád vikingek például hajlandóak a harc mellett a földet is túrni, a déli népek parasztjai viszont hanyatt-homlok menekülnek az elszánt és vérszomjas ellenség láttán – helyettük a hivatásos katonák harcolnak. Ennek ellensúlyozására a vikingek mágiában jártasak, a déliek viszont csak „anti-mágiára” képesek: ez nagyjából azt jelenti, hogy a papok megtanulják a viking varázslatokat, aztán keresztény hitükkel semlegesítik azokat.

Mitől más a viking?

Gondolom, akik már beleőszültek a Warcraft 2 és Age Of Empires csatáiba, azok mindezt édeskevésnek tartják ahhoz, hogy figyelemre méltassák a Sagát. Nos, a készítőknek szerencsére sikerült finomítani a játékmeneten, és néhány új ötletet is beépítettek a megszokott játékelemekbe.





Sokkal realisztikusabb például, hogy egységeinket nem a központban vagy kaszárnyákban „gyártjuk”, hanem emberekhez méltóan a házakban születnek egy nőtől és férfitól, akik aztán felnevelik őket – feltéve, ha van otthon megfelelő mennyiségű élelmiszer. Hogy a csemeték milyen neműek és milyen foglalkozást űznek, az csak akkor derül ki, ha már elhagyták a szülői házat.

A gazdasági részt is gondosabban kidolgozták: míg az Age Of Empiresben nem változtak az évszakok (így a bárhova telepíthető gabonaföldek egészen addig „működtek”, amíg ki nem fogytak), a Sagában a fix helyen lévő földeken a vetés és az aratás egész folyamatára ügyelnünk kell: ha tavasszal lemaradunk a vetésről, nyáron pedig az aratásról, népünknek télen nem lesz mit enni...

Egységeink munkaköre sem olyan élesen elválasztott, mint az Age-ben: a vikingeknél például a katona dolgozni és harcolni is hajlandó, a nők mindenféle munkára befoghatók, a valkűr viszont csak a harccal kapcsolatos feladatokat méltóztat elvégezni: hajóépítés, a zsákmány elhurcolása stb. Újítás még, hogy a játékban egy ellenséges nép legyőzőséhez nem feltétlen muszáj mindenkit kiirtani – ha elég félelmetes a hírünk, akkor előfordul, hogy meghódíthatjuk a békeszeretőbb nációkat.

Egy birodalom bukása?

Világos a játék készítőinek mentalitása: néhány újítás, egy kicsit szebb grafika, de a lényeg maradt a régi – ismét egy Warcraft/C&C/Age Of Empires-szerű valós idejű stratégiai játékkal állunk szemben. Aki már nagyon ráunt az ilyen stílusú programokra, azt a Saga sem fogja felrázni, aki viszont él-hal érte, annak érdemes kipróbálnia. Hiszen nincs is annál jobb, mint – Conan, a barbár szavaival élve – „eltaposni az ellenséget, és asszonyaik jajgatását hallgatni”!

Vélemény

Elég szkeptikusan töltöttem be a Cryo játékát: a francia cég annyi gyenge programot adott ki az utóbbi időben, hogy a Sagától sem vártam sokat. Bár a remekül eltalált hangulatú és látványos grafikájú intro bíztatónak tűnt, de ismervén a fejlesztőket (legtöbb játékukra csodás animációk és szegényes játékmenet jellemző), gyanakvásomat ez sem tudta eloszlatni.
Nos, ehhez képest azt kell mondanom, hogy a Rage Of The Vikings semmilyen szempontból sem forradalmi alkotás, de sikerült jó ideig elvonnia kedvenc stratégiai játékaimtól. Ezt részben remekül eltalált hangulatának (nagyszerű a CD-muzsika!), részben az okos újításoknak (reálisabb játékmenet, az évszakok figyelése) köszönhette.
Nagyon hiányzott viszont a programból az, hogy hadjáratok nincsenek, csak egyedi küldetések – mindenféle összekötő történet nélkül: ha nyertünk, mindig ugyanazt a mindenféle jelentéstartalom nélküli animációt nézhetjük végig, ami elsőre látványos, sokadszorra viszont már unalmas. A játék grafikus engineje a már lassan két éves Age Of Empirest idézi, ami manapság szegényesnek tűnik egy valós idejű stratégiai játéknál.
Részben ezek miatt az okok miatt, részben pedig a „gátlásos” francia marketing-politikának (alig lehetett hallani valamit a játékról) köszönhetően, a Saga szerintem a vikingek népéhez hasonló sorsra fog jutni: ha végre elkészül az Age Of Empires 2, hamar el fog tűnni a süllyesztőben...

BAD SECTOR

Másik vélemény

A Cryo csapata ismét „szokásos” hibájába esett, amiből nagyjából a Dreams To Reality óta nem tudnak kikecmeregni: a fantasztikusan szép és hangulatot renderelt animációk elkészítése mellett egszerűen nem marad elég energiájuk arra, hogy a játékmenetben is ki tudják elégíteni az intro által felcsigázott játékosok elvárásait. Most is nagyszerű ötletek sikkadtak el a nagy grafikai parádéban (amiből egyébként nem ártott volna egy kicsit magára a játékra is tartalékolni), nagyon jó kis Beasts and Bumpkins/Age of Empires-szerű, félig fantasy, félig történelmi játék lehetett volna a Sagából. Ehhez azonban ma már sokkal szebb grafika, jobb engine, és ami talán a legfontosabb: történet szükséges, nem elég néhány jó ötlet...

ZEROCOOL

Technikai jellemzők

Hardverigény	P133 / 32 MB RAM
3D-támogatás	–
Multiplayer	2–8 játékos

82

Értékelés

- Grafika
- Hangulat
- Összetettség

Összehasonlítás

Saga	
Settlers III	ZED 99/1 · 83%
Knights & Merchants	ZED 98/7 · 81%
Heroes 3	ZED 99/4 · 91%

Jane's Fleet Command

Talált, süllyedt!

▼ Electronic Arts/Jane's Combat Simulations

Az amerikai haditengerészet, a US Navy hadiflottája főparancsnokának páratlan hatalom összpontosul a kezében: parancsára ellenséges hajókat, repülőket, sőt, városokat semmisít meg a hadigépezet. Olyan hatalmas arzenál felett rendelkezik, amellyel igen hamar a földdel egyenlővé lehet tenni bármelyik fenyegető országot. A Jane's legújabb stratégiai játékában egy ilyen flottaparancsnok bőrébe bújhatunk: repülőgép-anyahajónkról tízesével indíthatjuk a mostanában sokat emlegetett F/A–18-as Horneteket, F–14 Tomcateket; hadihajóinkról, tengeralattjáróinkról csúcstechnológiájú rakétákkal, torpedókkal lőhetjük szét az ellenséget – hacsak mi magunk nem kapunk végzetes találatot!















A profi szintű szimulátorok rajongóit igazán elkényeztette az utóbbi időben feltörő Jane's: egymás után készítette el az Egyesült Államok hadserege harci gépeinek különféle adaptációit: Apache harci helikopter, i6888-as szuper tengeralattjáró, F–15-ös vadászgép stb. Mindegyik programot ugyanaz a gondos kidolgozottság jellemzi: a gépek modelljeinek és az ellenség viselkedésének szinte minden részletét integrálták a programba.

Persze csak az élvezhette a gépek realisztikus viselkedését, aki megtanulta a rengeteg billentyűkombinációt, átbogarászta a vaskos kézikönyvet és végigjátszotta az oktatóküldetéseket. Így gyakran napokat-heteket vett igénybe, mire az egyszeri játékos egyáltalán el tudott indulni gépével, az ellenség becserkészéséről már nem is beszélve...

Command, Defend and Conquer

A Fleet Commanddel a Jane's a stratégiai játékost szeretné meghódítani: ezúttal nem egyedi gépek pilótafülkéibe ülhetünk, hanem stratégiai térképen keresztül irányíthatjuk harci egységeinket. Hadinaszádjainkat, repülőgépeinket szimulátor-szinten ugyan nem irányíthatjuk (talán majd a Fleet Command 2-ben...) – de a legkülönfélébb parancsokat adhatjuk ki nekik: utasításunkra a megfelelő helyre mennek, átfésülnek egy adott területet, támadnak, megmentik a bajba jutott pilótákat stb. Bár a Fleet Commandben a harci gépek a Jane's-től megszokott módszerrel a lehető legkomplexebben ábrázoltak, a valós idejű stratégiai háborús játékok rajongói mégsem érzik magukat elidegenedve. Egyrészt itt is minden valós időben zajlik, másrészt az egységek kijelölése is a C&C klónokból már megszokott módszerrel történik.

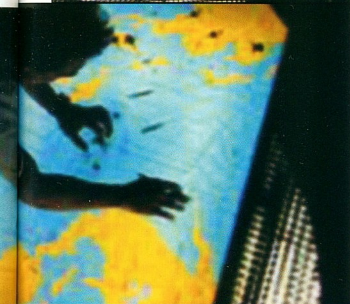
Hét tenger ördöge

Összesen 34 egyre nehezedő küldetést és négy hadjáratot kell a világ problémás területein végrehajtanunk – természetesen tengerrel övezett földrészeken. Indiaiak, kínaiak, oroszok, irakiak, irániak és sok más nép fiai támadják a szabad világot: általában a szomszédos kisebb országokhoz próbálnak „baráti látogatásokat" tenni hadseregükkel, és nekünk az a feladatunk, hogy erről lebeszéljük őket – természetesen fegyvereink segítségével.

Vizuális stratégia?

Bármilyen izgalmas az állandó támadások kivédése, illetve az ellenség megsemmisítése, órákon keresztül egy fix haditérképet bámulni manapság már csak a megszállott stratégáknak jelentene örömet. A Jane's éppen ezért szimulátor játékaihoz kidolgozott grafikus engine-jét arra használta fel, hogy minden egységet 3D-ben láthassunk akció





VÉLEMÉNY

A Jane's szimulátoraival már lassan két éve számít etalonnak a stílus szerelmeseinek táborában. Jómagam mindig is – távolról – tisztelettel vegyes csodálattal tekintettem ezekre a programokra. Egyrészt borzasztóan tetszett, hogy ennyire részletesen kidolgozottak, másrészt visszariasztott a számomra agyonbonyolított műszerfal, és az, hogy a játék során a billentyűzetnek szinte mind a 101 gombját használnom kell.
Eleinte attól tartottam, hogy a Jane's stílusának megfelelően legújabb stratégiai programjuk a Talonsoft Battleground sorozatának bonyolultságával fog vetekedni, de kellemesen csalódtam! A Fleet Command könnyen kezelhető, az irányítás funkciói hamar megtanulhatók. Ennek ellenére a játékmenet kellően összetett lett: alaposan meg kell fontolnunk, melyik oldalról, melyik egységünkkel támadjunk, különben hamar megsemmisítik őket.
Akik rajonganak a modern harci gépekért, a mennyországban érezhetik magukat: a modellek félelmetes részletességgel megrajzoltak, és szinte mindegyikről pontos információkat olvashatunk – hála a Jane's beépített adatbázisának.
Ami azonban igazán megfogott, az a gyönyörű és részletes 3D-s grafika, amelyet bármilyen kameraállásba elfordíthatunk: nincs is annál jobb érzés, mint amikor rakétánk szemszögéből figyeljük, ahogy a szerencsétlen ellenséges hajót eltalálja, majd robbanás után átkapcsolunk rá, hogy végignézzük, ahogy lángoló romja szép lassan a habok közé süllyed...

BAD SECTOR





közben. A kameraállást tetszőlegesen forgathatjuk, így például bármilyen szögből megcsodálhatjuk rakétánkat, ahogy az ellenséges hajóba becsapódik, majd arra kattintva végignézhetjük, ahogy a lángok martalékává válik, s az óceán mélyére süllyed. Alapállásban a képernyő alján levő kis ablakban láthatjuk 3D-s egységeinket, de ezt kinagyíthatjuk akár teljes képernyőméretre is, így tényleg az az érzésünk, hogy egy szimulátort figyelünk!

Természetesen 3D-s video- és hangkártyánkat támogatja a program, úgyhogy a különféle effekteknek hála az óceán, a köd átlátszó, a robbanásokkor is színes fényeffektekben gyönyörködhetünk, illetve a megfelelő kameraállásból tekintve az az érzésünk, mintha a fülünk mellett süvítenének el a rakéták, vagy a hajó gyomrában ülve hallgatnánk, ahogy a monstrumnak dübörög a motorja!

Ha valakit a koszovói események még nem győztek volna meg kellőképpen az Egyesült Államok állandó fegyverkezésének szükségességéről, akkor ez a játék biztosan gondoskodik erről. Ellenségeink ugyanis állandóan a legmodernebb harci eszközökkel támadnak, ráadásul rendkívül agresszívek is. Ha meglátják hajóinkat, repülőinket, szinte azonnal rakéták tömkelegét lövik ki rájuk. Persze hadinaszádjaink fel vannak szerelkezve elhárító rakétákkal, vadászgépeink pedig radarzavaró csalival, de ha nagyobb rajban jön ránk az áldás, szinte képtelenség megúszni a becsapódást, és kedvenc egységünket máris az óceán fenekén találjuk.

Hogy még nehezebb legyen a dolgunk, az amerikai mentalitásnak megfelelően csak akkor támadhatunk meg egy egységet, ha már megbizonyosodtunk róla, hogy ellenséges szándékai vannak – ehhez először be kell azonosítanunk. Ez talán még rendben is lenne, de ugyanez a helyzet a felénk közeledő rakétával is, pedig barátságos rakétával én nem nagyon találkoztam...

Ez a játék tehát nem a karosszékükben kényelmesen hátradőlő, körökre osztott stratégiai játékok rajongóinak ajánlott. A valós idő itt tényleg értelmet kap: szinte állandó készültségben kell lennünk, hogy idejében megtaláljuk az ellenséget, ha meg már késő, rosszindulatú rakétái el ne trafáljanak – inkább őket érje a találat, majd a süllyedés...!

87

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P200 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

FLEET COMMAND	
OPERATIONAL ART OF WAR 2	ZED 99/6 · 87%
PEOPLE'S GENERAL	ZED 98/10 · 82%
ISRAELI AIR FORCE	ZED 98/11 · 85%

Star Trek: The Next Generation – Birth of the Federation

Űrhatalmak tündöklése és bukása

▼ Hasbro/MicroProse

Valamikor a jövőben, a nem is olyan távoli galaxisban... él öt híres-neves faj. Az egyik az emberek szövetsége, a Föderáció, a másik a Klingon Birodalom, valamint ott vannak még a romulanok és a Cadassian Birodalom, ezen kívül a ferengikről sem illik megfeledkezni. Nos, ők öten össze vannak zárva egy szűk galaxisba, úgyhogy egy darabig még csak eléldegélnek békességben (az ős-agresszív klingonok kivételével természetesen), de a kevés hely miatt előbb-utóbb egymásnak ugranak. Ha pedig a harc nem hozna eredményt, úgy a diplomaták folytatják a küzdelmet, egészen addig, amíg az egyik faj győztesen nem kerül ki a megmérettetésből.



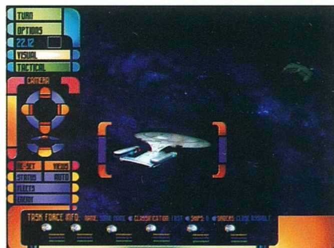
tar Trek-alapú játékból sokfélével találkozhattunk már, volt ezek között kalandjáték éppúgy, mint first person shooter. Ami viszont még nem volt, az a körökre osztott űrstratégia. MicroProse-éknál úgy gondolták, hogy ideje ezt a hiányt bepótolni, ezért elkészítették a BotF-t. Egy mai szemmel nézve nem kimondottan látványos animáció után máris dönthetünk az egy- vagy többjátékos mód között – utóbbit jobb későbbre hagyni... Kezdéskor rengeteg állítgatási lehetőségünk lesz, beleértve a nehézségi fok „finomhangolását" is. Kiválaszthatjuk azt a fajt az öt közül, akiknek ügyét sikerre akarjuk vinni. Ha kiválasztottuk, még egy kisebb bemutatkozó mozit láthatunk, utána viszont rögtön belecsöppenünk a galaxis általunk felderített piciny részébe.

A főszereplők

A Star Trek-univerzum öt jellemző népének mind megvannak a saját tulajdonságai. Míg a Föderáció békés eszközökkel tör előre és igyekszik elkerülni a háborúkat, addig a klingonok egyenesen ezt keresik. A ferengiket csak a pénz érdekli, a cadassianiak, ha szükséges, elárulják a szövetségesüket is, míg a romulanok elsősorban a rejtőzködésre koncentrálnak. Az öt fő fajon kívül sok kisebb nép is él a galaxisban (általában egy bolygórendszerben), mindegyik saját egyéni jellemzőkkel, harciassággal, speciális szakterülettel – adott „csodával", amit csak ők építhetnek. Találkozunk ismertekkel, mint például Mr. Spock népe, a vulkáni, illetve egészen furcsa lényekkel is, akikkel sokszor még kapcsolatot teremteni is komoly nehézséget okoz. Hozzánk való viszonyukat egy külön indikátor jelzi, amely optimális esetben egyre javul, de vannak olyan fajok, amelyek – akármit csinálunk – mindig ellenségesek lesznek velünk. Ezeket vagy békén hagyjuk, vagy leigázzuk – mindössze vérmérsékletünktől és a birodalom jellemző viselkedésétől függ a dolog. S hogy ez utóbbi mennyire finoman ki van dolgozva és mennyire sokat számít mind a diplomáciában, mind a harcokban, azt a következő példa mutatja: amikor a Föderációt irányítottam és hadat üzentem valamelyik népnek, ezt a lépést az emberek jó pacifista módjára elítélték, illetve, ha huzamosabb ideig folytattam a hadműveleteimet, egyre kevésbé támogatták hadseregem létezését. Ellenben ha békét kötöttem valakikkel, rögtön megszűntek a rejtett félelmeik és boldogak lettek. Mindezzel szemben, amikor a harcias klingonok élén álltam, a békekötések alkalmával szinte megköveztek, amiért megszüntettem a lehetőségét annak, hogy az adott nép ellen harcoljanak... Persze az efféle hibákat elsősorban gyakorlással tudjuk kiküszöbölni, de ha például elolvassuk a játék kezdetekor népünk tulajdonságait, illetve visszaemlékezünk TV-s/mozis élményeinkre, az is sokat segíthet.

A bürokrácia

Az effajta űrstratégiák legneuralgikusabb pontja a kezelőfelület és az irányítás, vagyis hányszor kell ide-oda kattintania a felhasználónak egy adott feladat elvégzéséhez, illet-













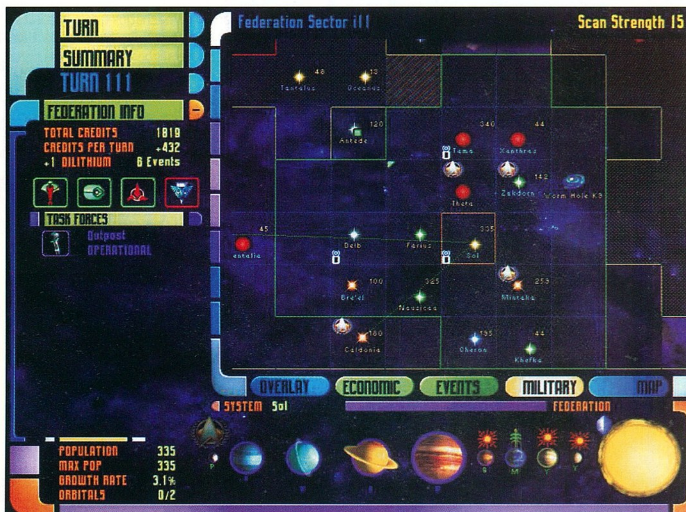






ve nagyra nőtt birodalom esetén mennyire képes még átlátni a helyzetet. Ebből a szempontból a játék igencsak felemásra sikerült. Egyfelől egyes dolgokat rendkívül jól és könnyeden át lehet látni és bizonyos dolgokat megoldani, de sajnos sok mindenre ennek éppen az ellenkezője igaz. Ezt mindenki csak maga döntheti el, hogy élvezhetőnek tarja-e, vagy néhány óra játék után beleun. Lévén a játék kicsit vontatottan halad, szerencse, hogy közben mindig történik valami váratlan fordulat, így nem válik unalmassá a program.

bevételi forrásként jelentkezik még a kereskedelem: ahhoz azonban, hogy ezt kihasználjuk, sok lakos kell a Naprendszerben, és néhány baráti nép, akikkel kereskedünk. Ha mindez biztosított, elég szép summát söpörhetünk be körönként. Mindezek hevében nem szabad megfeledkezni jövőnkről, a tudományos kutatásokról: ehhez a tevékenységünkhöz is modern épületek és szakemberek szükségesek, de még az ő segítségükkel is sokáig fog tartani az új találmányok felfedezése. Hat fő tudományágban kereshetjük a jobb megoldásokat: a biotechnológiában (elsősorban az élelmezést szolgálja), energiakutatásban, számítógép-gyártásban (mindenhez kell), űrhajóhajtómű-fejlesztésben, építészetben és fegyvergyártásban. Természetesen beállíthatjuk, azt az ágat, amitől leginkább fejlődést várunk, míg a többire csökkentett támogatást nyújtunk.



A piszkos anyagiak

Szerencsére ez a része a játéknak nem lett gazdasági szimulációvá bonyolítva; szükségünk van élelmiszer-termelő épületekre, ettől jól lakik és nő a populáció (á la' Civilization), valamint gyárakra és energiát termelő telepekre. Ahogy nő a populáció, úgy húzunk fel újabb és újabb épületeket, valamint a kutatások előrehaladtával modernizáljuk ezeket. Ha nincs elég emberünk a működtetésükre, akkor bizony üresen állnak és semmit sem termelnek. A másik végletet is jobb elkerülni: ha valamiből hiány van, a lakosság sínyli meg. Épületeinket – amennyiben feleslegessé válnak – némi pénzért el is adhatjuk. Az adószedés gondjától is megszabadítottak minket a készítők: a befolyt összeg csak a népesség számától függ, illetve hangulatától – ha morcosak, keveset fizetnek. Ennek szerteágazó okai lehetnek, például a háború: a Föderációt zavarja, a klingon nép pedig hiányolja! Ami kicsit egysíkú, az az épületek azonossága a különböző fajoknál; mindössze a neveikben mások. Azért annyi változatosság van, hogy minden nép épíhet egy rá jellemző „csodát", ami valamiben nagy hasznot hajt. A bolygók eltérő éghajlata, elhelyezkedése is befolyásolja az építkezéseket, nem mindenhol lehet például szélerőmű. Plusz

Csapataink – az űrrepülőgépek

Harci egységekből csak űrhajókkal rendelkezünk: a földi csapatokat is ők szállítják. Kellemes színfolt, hogy a nagy rombolók kifejlesztése után is szükség van a kicsi, de gyors hajókra. A kezdeti időkben persze a legfontosabb a kolonizáló hajó, amely először lakhatóvá teszi a kijelölt bolygókat, majd kívánságra be is népesíti néhány millió telepessel, akik aztán már vígan fejlődnek tovább. Hajóink adatait könnyen megnézhetjük – szerencsére egyszerűen el lehet rajtuk igazodni, éppen megfelelő számú tulajdonsággal rendelkeznek. Szintén kellemes dolog, hogy egységeink fejlődhetnek, tehát érdemes is vigyázni a veterán katonákra, mert sokat számítanak a harcban. Először persze csupa zöldfülű katonánk van, de ha összebarátkozunk az egyik stratégiakedvelő néppel, repülési akadémiájukon gyűjthetnek némi tapasztalatot katonáink.

Ha csak az erőszak segít...

A csaták körökre bontottak, van időnk a stratégián gondolkodni. Mivel azonban az űrben kettő helyett három dimenzióban mozgunk, így nincsenek négy- vagy hatszögek, hanem különböző harci formációkban támadhatjuk az ellent. Ráadásul olyan finomságokra is lehetőségünk van, hogy csoportokat vagy egyes hajókat vezényeljünk. A manőverek valóban komoly elemei a harcnak, amíg nem tanuljuk ki őket, előfordulhat az a helyzet is, hogy néhány könnyű de gyors ellenséges hajó darabokra szedje hatalmas csillagrombolóinkat. Pedig ez nem Star Wars... Ha beállítottuk, mit is akarunk az adott körben csinálni, már csak hátra kell dőlni székünkben, és nézni az eseményeket. Elsőre talán meglepőnek tűnik, hogy egy körökre bontott stratégiai játékban pergő akciót is láthatunk – olyan szinten, hogy még a kamerák szögét és távolságát is beállíthatjuk. Az ötlet remek, a megvalósítás már kevésbé: a hajók grafikája lehetne szebb és berakhattak volna néhány látványosabb robbanást is – de rossznak semmiképpen nem mondható a dolog.

A másik harci jelenség a bolygók megtámadása. Amennyiben van űrbázis-védelmük, előbb azt kell legyűrnünk. Ha ez sikerült, még távolról sem lehetünk biztosak a sikerben, hiszen a bolygók elfoglalására csak földi csapatok képesek. Persze az űrcirkálóink is bombázhatják a bolygót, így csökkentve a lakosság és ezáltal az ellenállás mértékét, de a komoly és veszélyes munka a szárazföldi csapatokra hárul. Az ostrom következtében persze csökken a populáció, és az épületek jelentős része is romba dől, ezért itt is meg kell találnunk az ideális állapotot a vég nélküli bombázás és a gyors földi beavatkozás között. Ha elfoglaltuk a bolygót, már csak az a kérdés, hogy az adott népet egy idegen faj (rém)uralma alól szabadítottuk-e fel vagy mi magunk igáztuk le. Ha az utóbbi a helyzet, még sok gondunk lesz azzal, hogy megszeressenek...

S ha már az sem segít...

...akkor jöhet a diplomácia: a fajok viszonya hozzánk nagyban függ az ő jellemzőiktől (a harcias fajok általában ellenségesek, míg az intellektuális, tudomány- és művészetszerető népek barátságosabbak). Rengeteg fajta diplomáciai aktust – békeszerződés, ajándékozás, kívánság, belépés a szövetségbe, háború megüzenése stb. – alkalmazhatunk, ráadásul üzeneteinket három eltérő stílusban fogalmazhatjuk meg a barátságostól a fölényes hangnemig. Egyes célok elérését, (pl. egy faj szövetségbe való belépését) pénzzel is elősegíthetjük – nagyon reális és éppen ezért pozitív megoldása a programnak, hogy a pénzt csak akkor utaljuk át, ha valóban megtörtént az esemény. Nincs tehát feleslegesen kidobált pénz, ha nincs meg a kívánt szerződés...

James Bond szkafanderben

A titkosszolgálatok hatalmas segítséget nyújtanak céljaink eléréséhez – egyes fajoknál többet érünk velük, mint hagyományos fegyverekkel. Ugyanúgy külön épületeket kell nekik emelni, adott taglétszámmal, illetve kutatásokkal fejleszteni őket. Ha mindez megvan, jön a kérdés, hogy ilyen arányban osszuk fel a meglevő szűkös forrásokat. Optimális esetben ezért sem érdemes mind a négy másik fajjal szemben állni, mert amelyikkel békében vagyunk, arra nem kell sok ügynököt rászabadítanunk. A belső biztonságra fontos ügyelni, ez egyértelmű, habár ebben is vannak különbségek a fajok eltérősége miatt. Emellett kémkedhetünk és szabotázsakciókat hajthatunk végre – de még ezen belül is specializálhatjuk ügynökünket a tudományra, a gazdaságra vagy a katonaságra! Időnként tájékoztatást kapunk ügynökeink sorsáról, elvégzett cselekedeteiről. A legkínosabb az, ha ügynökünket leleplezik egy velünk békében álló bolygón... Ekkor lehet, hogy nem csak az adott nép tiltakozik felháborodottan, de a vele hadban álló faj elküld nekünk egy üzenetet, amelyben megdicsér és hasonló tettekre sarkall... Titkosszolgálatunk végez még számunkra egy általános felmérést, ki hol tart az öt faj közül a fegyverkezési-, tudományos- és gazdasági versenyben.

Az űr sötétje és csendje

A grafikai kivitelezés elég funkcionális, a zenéről sem lehet túl sokat mondani, háttérnek megfelelő, de az is lehet, hogy hamar a kikapcsolás sorsára jut. A hangeffektek elég gyengék, ellenben a különböző emberi és egyéb humanoid kommentálások rettenetesen jók. Töltögetéskor, mentéskor éppen úgy elkísérnek, mint a játékban a fontosabb esemény bejelentésekor, de a legjobb a csaták heves pillanatainak kommentálása. A legjobbak ebben a klingonok, akik az ellenfél elmenekülését a következőképpen értékelik: „...ezt a gyávát! Még meghalni sem mer a csatában!", míg a megsemmisülésére a következő a reagálás: „Hahaha! (gonosz nevetés) Többet vártam tőlük...!"

Vélemény

Elsőre nem mutat túl sokat magából a program. Lát az ember fia egy zsenge animációt, utána a fő képernyőn egy csúnyácska galaxis-térképet – nem tudom hogyan, de elérték, hogy egyszerre legyen túl kicsi (nem látszódnak rajta rendesen a naprendszerek jellemzői és az egységek), ezen kívül túl nagy (kevés naprendszert látunk egy képernyőn). Ez sajnos végig zavarólag hat, de ha az ember lassan észreveszi a program apró finomságait, át tud lépni ezen a tényezőn. Tulajdonképpen nem kötelező, de a belső kis animációkkal is fel lehet dobni egy program hangulatát – még ha ki is kapcsolja egy idő után az ember. Nos, ezzel nem örvendeztettek meg a készítők. A csaták viszont elég komplexre sikerültek, a diplomácia pedig minden dicséretet megérdemel. Akárcsak az, hogy szövetségünk, birodalmunk népe valóban aszerint reagál tetteinkre, ami jellemző rá. Végezetül a különböző kommentárok is sokat lendítenek a játék hangulatán, amennyiben néha odafigyelünk rájuk. Az űrstratégia műfajának első helyére azért nem tenném a Birth of the Federationt, de mindenképpen a dobogó környékén a helye...

uhu

Technikai jellemzők

Hardverigény: P166 / 32 MB RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2–4 játékos

8

Értékelés

Grafika
Hangulat
Összetettség

Összehasonlítás

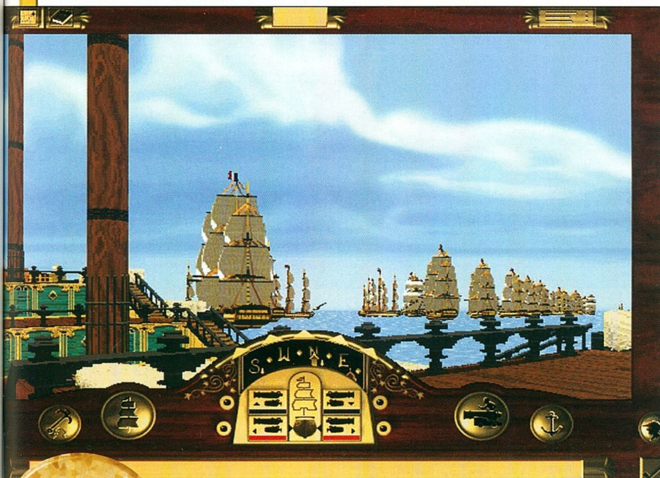
Birth of the Federation	
Pax Imperia	ZED 98/2 · 76%
Rebellion	ZED 98/5 · 84%
Alpha Centauri	ZED 99/2 · 88%

Man of War 2

Távolban egy fehér vitorla

▼ Strategy First

A szél erejével haladó hajók, megannyi galleon, fregatt és szkúner ismét kirajzott a végtelen óceánokra! A vitorlások reneszánszukat élik – természetesen kizárólag a monitorok szűkre szabott világában. A hatalmas és felejthetetlen etalon, a Pirates! után sok-sok évvel végre beindult a gőzhenger: a Corsairs jött, a Cutthroats jön, a Man of War 2 pedig éppen most horgonyzott le a kikötőnkben. Lássuk, mit is rejt a hajótest!





Rögtön tisztázni illik, hogy a Man of War 2 személyében nem egy újabb kalózos játék debütál, hiszen itt a „jó”, azaz a hivatásos oldalon állunk: valamelyik államalakulat haditengerészetének frissen végzett tisztjének bőrébe bújhatunk. A kor sem megszokott, hiszen nem a véres XVI-XVII. században mérkőzünk ellenfeleinkkel, hanem a jottányival sem békésebb 1700-as évek közepén-végén bizonyíthatjuk rátermettségünket. Ez a kor jelentette a vitorlások aranykorának végét, hiszen a következő század során folyamatosan kiszorították őket vasbordás rokonaik, úgyhogy nem árt még egyszer utoljára emlékezeteset alakítanunk angol, francia, vagy éppen amerikai kapitányként.

Csatározás kicsiben, nagyban, jól és még jobban

A játék kizárólag a tengeri hadviselésre koncentrál, azaz nincs módunk városokban kikötni, fegyvereket vásárolni, legénységet toborozni – hivatásos katonaként „csak” csatákat kell nyernünk. A fejlődést hiányoló játékosoknak sem kell azonban elkeseredniük, hadjárat esetén nyert csatáinkkal egyenes arányban nő rangunk és reputációnk, aminek következtében egyre több hajót bíznak szerény személyünkre, és egyre nagyobb léptékben kell stratégiánkat megalkotni. Ami egy az egy ellen bejön, nem biztos, hogy alkalmazható több tucat hajó összecsapásakor. A játék külön érdekessége, hogy az előre elkészített ütközetek olyan híres csatákat is felelevenítenek, mint Nelson admirális és Villeneuve összecsapása a Trafalgar-fok közelében. Mondja még valaki, hogy a történelmet nem lehet megváltoztatni!

„Franciák a láthatáron! Töltsétek az ágyúkat!”

Hogyan is kell egy ütközetet a tengerek habjain megvívnunk? Magától értetődően nem ugrálhatunk át egyik hajónkról a másikra, azaz kizárólag egy bárka fedélzetén oszthatjuk közvetlen ukázainkat. Ez úgy történik, hogy fel s alá rohangálunk a hajónkon és megpróbáljuk kimanőverezni ellenfeleinket, ideális pozícióból pedig ágyútűzzel koronázhatjuk meg akciónkat. Közben figyelnünk kell a széljárásra, a vitorlázat állapotára, muníciónk fajtájára és az esetlegesen megfogyatkozott matrózaink elosztására is. Hosszú „puhítás” után megkísérelhetjük becserkészni áldozatunkat és mellé érve megcsáklyázhatjuk. Ekkor bátor embereink és tisztjeink heveny közelharcba bocsátkoznak, ami szerencsés esetben teljes győzelmünkkel záródik.

Az igazi kihívás azonban csak ezután következik! Miközben a fenti tevékenységeket a lehető legjobban próbáljuk végezni, át kell kukkantanunk a térképre, ahol a többi egységünkkel kell megvalósítanunk makrostratégiánkat. Miután áttekintettük a szituációt és kiadtuk parancsainkat, máris siethetünk vissza a fedélzetre, mert lehet, hogy időközben gyorsított értékcsökkenést szenvedett el zászlóshajónk (már amennyiben valós időben játszogatunk). Kapitány legyen a talpán, aki ennyi teendő között megállja a helyét!

Vélemény

Nem tudom igazán mire vélni a Man of War 2 alkotóinak szándékát. A játék túl szűk területre koncentrál, ennek ellenére ezen a keskeny mezsgyén sem képes kiváló, de még csak jó ötleteket sem felvonultatni. A grafika finoman fogalmazva is néhány éves késésben van, lehetőségeink pedig erősen korlátozottak. Hiába akarunk életszerűen, azaz folyamatosan múló idő mellett tevékenykedni, a térképen nem követhetjük figyelemmel az eseményeket, mert a felállást nem frissíti a program, tehát ha képben akarunk maradni, állandóan váltogatnunk kell a hajó és a térkép között. Ezért azt kell, hogy mondjam: ez így, ebben a formában... elég gyengécskére sikeredett!

-CSONTI-

▶ TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P120 / 16 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	–
MULTIPLAYER	2–4 JÁTÉKOS

72

▶ ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

▶ ÖSSZEHASONLÍTÁS

MAN OF WAR 2	
BUCCANEER	ZED 98/1 · 72%
ANNO 1602	ZED 99/3 · 82%
CORSAIRS	ZED 99/6 · 80%

Netböngésző

A Magyar Madártani Egyesület weboldala http://www.mme.hu

E hónapra végre megjött a jó idő, kinyújtóztathatjuk elgémberedett végtagjainkat, és tehetünk egy sétát, netán túrát a természetben. S ha megigézett bennünket a csivitelő madarak hangja, akkor nyugodtan tegyünk egy sétát az MME oldalaira. Habár ez egy non-profit szervezet, mégis meglepően igényes website-tal rendelkeznek. Olvashatunk az egyesület tevékenységéről, céljairól, valamint programjairól. Igényes képek színesítik az oldalakat, levelező listát is találunk, és akár be is léphetünk az egyesületbe, ha megnyerte tetszésünket.

Programozók weboldala http://sunsite.icm.edu.pl/delphi

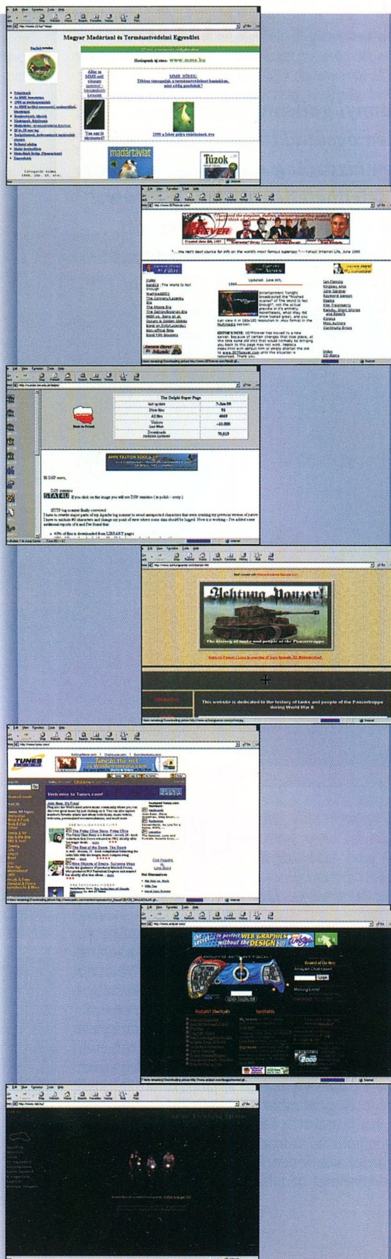
Itt elsősorban delphi programnyelvet használók találnak maguknak segítséget, de ha jobban körülnézünk, akadnak itt tanácsok, tippek C++, illetve Turbo Pascal nyelvben programozók számára is.

Zenei keresőprogram weboldala http://www.tunes.com

A cím meglepő módon nem egy MP3 keresőt takar, hanem egész egyszerűen, ha némi információt szeretnénk kedvenc együttesünkről, akkor beírjuk a nevét és optimális esetben mindent megtudunk róluk. Ha szerencsénk van, még bele is hallgathatunk egy-két számukba!

Városi Biciklizés Barátai egyesület weboldala http://www.vbb.hu

Ha már a környezetvédelemnél tartunk, íme egy másik szervezet, amely a városban és természetben való biztonságos és kellemes kerékpározásért küzd. Egy kisebb, de átlátható és könnyen kezelhető site-ot találunk, amennyiben odagurulunk. Meglelhetjük itt az egyesület leendő programjait, rendezvényeit, és rövid leírást kaphatunk az évközi biciklitúrákról is. Képet alkothatunk az egyesület céljairól, eddig elért eredményeiről. Végezetül néhány másik bringás oldalra is továbbléphetünk.



James Bond weboldala http://www.007forever.com

Ez az a site, ahol mindent fellelhetünk a kémfilmek koronázatlan királyáról. Pontosabban királyairól, hiszen olvashatunk a különböző színészekről, akik megszemélyesítették a hőst, James Bondot, találhatunk mindenféle információt azokról a filmekből is, amelyekben szerepelt, illetve még sok minden másról is, aminek köze lehet a 007-es titkos-ügynökhöz.

Német II. Világháborús páncélosok weboldala http://www.achtungpanzer.com

Amennyiben egy kicsit is érdekel valakit a II. Világháború és egyáltalán a hadtörténet, feltétlenül érdemes ellátogatnia ide. Rendkívül sokféle témáról olvashatunk: tankokról, páncélos ászokról, mint például Michael Wittman, a páncélos seregek tábornokai, illetve történetekről a háborúból. Mindezt olyan részletességgel, mint semmilyen más hasonló témájú weboldalon. Természetesen rengeteg jó minőségű archív és aktuális fotót is letölthetünk, ha úgy gondoljuk.

A weboldal-készítés trükkjeinek site-ja http://www.andyart.com

Ha netalántán nekünk is kedvünk támadna weboldalakat készíteni, vagy esetleg csiszolni meglevő tudásunkat, szörföljünk a fent említett homepage-re. Mit fogunk ott találni? A Photoshophoz rengeteg képet, kiegészítőket, tippeket és trükköket arra vonatkozóan, hogyan lehet egyszerűbben és gyorsabban web-grafikát készíteni.

UHU

PC EROTIKA

69

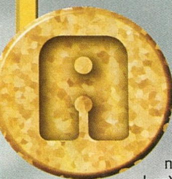
Ancient Conquest – The Golden Fleece

Minden jó, hajó a vége!

▼ Mega Media/Re: Action

Már több mint fél éve nem jelent meg önálló hagyományos 2D-s real-time stratégiai játék (a legutóbbi a kétes hírű Dune 2000 volt), így a stílus rajongói csak a 3D-s „nagytestvérekkel" vigasztalódhattak. Ebben a hónapban megtört a jég: a TA: Kingdoms és a Tiberian Sun előfutáraként megérkezett az Ancient Conqest, amely egy eddig ismeretlen, jobbára oroszokból álló fejlesztőcsapat, és egy még ismeretlenebb ausztrál kiadó keze alól került ki.





z ősi népek mitológiái mindig is hálás alapot szolgáltattak a játékkészítőknek (legutóbb a Ring nyúlt a germán mondavilághoz). Ennek bizonyára kényelmi okai is vannak: a megfelelő mondakör kiválasztása után máris adott a kerettörténet, a hangulati elemek, a hősök, a szörnyek, a környezet – sokkal egyszerűbb így játékot készíteni, mint megtervezni egy új világot a hozzá tartozó összes részlettel együtt.

Az Ancient Conqest a görög mitológia egy híres szeletét, az Aranygyapjú legendáját dolgozza fel, erősen elferdített formában – a monda főszereplője, Iaszón például angolosan Jason lett... Jasont egy nap magához hívatja Hellász királya, a bölcs Eson, és előadja a hősnek, hogy rossz idők járnak az alattvalókra. A nap kiszárítja a termést, a halak elkerülik a partokat, ráadásul harcias perzsák és kegyetlen barbárok fosztogatják a görög kereskedőhajókat és az Égei-tenger kikötővárosait. Minden jel arra mutat, hogy az istenek elfordultak a néptől – de van még remény! A híres Delphi jósda papnője megjövendölte, hogy ha valaki elhozza Esonhoz Kolkhisz városából a messze földön híres varázstárgyat, az Aranygyapjút, újra bőség köszönt az országra. A szerencsés jelölt természetesen Jason, aki összeszed néhány markos legényt (többek között olyan ismert hősöket, mint Orfeusz, Héraklész és Thészeusz), megépítteti a legendás hajót, az Argót, és útra kel Kolkhisz városa felé...

A fenti történetet 14 egyszemélyes küldetésben játszhatja végig a játékos, és negyven további skirmish pályán harcolhat gépi ellenfelekkel vagy akár multiplayerben (nyolc játékosig). További térképekről egy beépített pályaszerkesztő gondoskodik, így a változatosságra ezen a téren nem lehet panasz. Annál inkább észrevehetők a hiányosságok a térképelemeknél és az egységeknél. Ugyanazok a füves-fás-dombos talajrészek ismétlődnek minden pályán, a térkép nagy részét elfoglaló víz (sima kékség) pedig tovább fokozza a monotóniát. A hajótípusok is zavaróan hasonlítanak egymásra: egyesek csak néhány pixelben különböznek egymástól, így gyakran megesik, hogy csak klikkelés után derül ki egy hajóról, hogy roham-, csáklyázó-, esetleg kereskedőhajó. Az összesen nyolcféle hadihajó, a népenként két különböző speciális gálya és a kétfajta kereskedőhajó is szemöldök-ráncolásra adhat okot, egy 1999-es játéknak ennél sokkal többet illene felmutatnia...

Mint az már kiderült, az Ancient Conquestben a perzsákkal és barbárokkal folytatott tengeri ütközetek dominálnak, olyannyira, hogy szárazföldi harcban nem is lesz része a játékosnak. A vízen azonban észnél kell lennie: egy rosszul összeállított hadsereg, egy át nem gondolt parancs egy egész ütközet sorsát eldöntheti. Már a hajógyárban eldőlhet a küldetés sikere: a tüzérségi hajók (Bombers), közelharci csáklyázóhajók (Boarder), a rohamból hajóorral sebző hadihajók (Rammers) és a drága, lassú, ám mindenre használható királyi hajók (Royal Ship) arányát nagyon jól kell meghatározni. A flotta megépítése után a kész hajókat meg kell tölteni legénységgel. A hadjáratok két erőforrását, a borostyánkövet és halat gyűjtögető kereskedőhajóknál ez nem okoz különösebb fejtörést, azt viszont már jól meg kell gondolni, hogy a hadihajók fedélzetére közelharci dárdásokat és kardforgatókat, meszsziről sebző íjászokat,

vagy inkább harci gépeket (katapultok, görögtűz-bombákat szóró gépek stb.) helyez a játékos. Általánosságban elmondható, hogy hajók ellen a Boarder-Rammer kombináció a legmegfelelőbb, közelharci egységekkel és csáklyázó taktikával (a Boarder egy sikeres csáklyázással a görögök oldalára állítja az ellenséges hajót), míg tengerparti városok ellen Royal Shipek kellenek, sok-sok tüzérségi egységgel. A csatákban a játékosnak kell egyenként irányítania az összes hajót (ezért ajánlatos ütközet előtt levenni a játék sebességét), de ez egyáltalán nem zavaró: a hadmozdulatokat csak







így lehet kellő finomsággal véghezvinni. A játékmenetet néhány apró plusz teszi még élvezhetőbbé: a parton itt-ott a görög mitológiából ismert szörnyek barlangjaiba botlik a játékos (hárpiák, minotauruszok, gorgók stb.), amelyeket viszonylag nehéz kifüstölni, ám (többnyire) varázstárgyakat őriznek. A varázstárgyakkal harci előnyre lehet szert tenni (fejlesztések, páncélok, fegyverek stb.), vagy hősöket szerezhetünk velük – ők hajóik képességeit javítják. Továbbá szigonnyal Iseviatán-vadászatot is lehet rendezni (nagy, bálnaszerű lény), egy ilyen bestia elfogása sok-sok borostyánkövet és halat eredményez. Ezek a lehetőségek Heroes of Might and Magic-es színezetet adnak a játéknak, ami a lehető legjobb húzás volt a játék készítőitől: a kincs- és hősvadász magánakciók feloldják a stratégiai játékokban megszokott feladatok (építkezés-védelem-harc-küldetés teljesítése) egyhangúságát. A játékmenetre a mágia teszi fel a koronát: a Warcraft 2-höz hasonlóan itt is támadó és védekező varázslatokkal segíthetünk be a hazaiaknak egy megidézett szörny, egy semmiből előbukkanó örvény, egy tűzlabda és sok más hasznos varázslat formájában. A fenti játékelemeket kezelő engine is jól sikerült: a hajók soha nem akadnak el, mindig utat adnak egymásnak, jól kihasználják az uralkodó szélirány adta lehetőségeket. Az ellenfél is okosan támad, igyekszik Boarderekkel körülvenni hajóinkat, előtte azonban Rammerekkel meggyengíti gályáinkat, úgyhogy már a harmadik-negyedik küldetés környékén sem könnyű a dolgunk.

A kivitelezés monotonságáról már szóltunk, a 2D-s környezetet pedig erősen elavultnak számít így a XXI. század küszöbén, viszont még így is öröm legeltetni a szemet a nem titkoltan inkább „aranyosnak", mint élethűnek szánt grafikán. Az egységek animációi is nagyon jók, remek hangulatot adnak a tengeri ütközeteknek, az intro és a befejező képsorok pedig akár a „minden, amit ki lehet hozni 320x200-as felbontásból" alcímet is viselhetnék. A zenére sem lehet panasz, számos hangulatos track közül választhatja ki mindenki a saját stílusának megfelelőt, az ókor atmoszférája tehát garantálva.

Az Ancient Conquest érdekes reakciókat vált ki az emberből. Első ránézésre elavultnak tűnik, elvégre legalább három-négy éves technikai késésben van, viszont képes a székhez szögezni az embert, mert élvezetesebb vele a játék, mint mondjuk egy 3D-s, csillogó-villogó-unalmas Machinesszel. Visszahozza a Warcraftes időket, és nosztalgikus hangulatba ringat – éppen ezért csak azoknak javallott, akiket nem zavar, hogy egy új játék már a megjelenésekor idejétmúlt.

VÉLEMÉNY

Mivel régóta nagy búvára vagyok a görög mitológiának, nagy izgalommal vetettem bele magam a játékba, különösen, miután végignéztem a nagyszerű bevezető képsorokat. A kezelőfelület és a játéktér megpillantásakor azonban minden lelkesedésem odaveszett. Puritán 2D-játék virított a képernyőn, amely ráadásul még változatos sem volt (a harmadik küldetésben megépíthető legendás Argó például csupán annyiban különbözik egy Royal Shiptől, hogy nem fehér-piros, hanem sárga-piros a vitorlája…). Néhány órányi játék után aztán azon kaptam magam, hogy nem bírom abbahagyni a hadjáratot. Megépítettem az Argót, kifosztottam az amazonok és a minotauruszok kunyhóit, felszedtem Jasont, Argust, Herkulest, és hatalmas tengeri ütközetekben tudattam perzsákkal, hogy Nagy Sándor ideje még nem érkezett el… Szóval, remekül szórakoztam, olyan volt, mintha egyszerre játszottam volna a Heroes of Might and Magic-kel és a Warcraft 2-vel. Kellemes felüdülés volt a szuper 3D-s játékok után, bár tagadhatatlan, hogy annyira tartós élményt azért nem tud nyújtani, mint egy igazán jó, a 3D-kártyák minden trükkjét kihasználó real-time stratégia. Ennek ellenére néhány napot nagyon jól el lehet vele tölteni, úgyhogy ajánlom minden nosztalgiára hajlamos stratégának, mert az Ancient Conqest az „old school"-vonal legszebb hagyományait eleveníti fel.

STÖKI

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P133 / 16 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	–
MULTIPLAYER	2–4 JÁTÉKOS

79

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

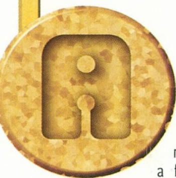
ANCIENT CONQUEST	
SAGA	ZED 99/7 · 82%
WARWIND 2	ZED 98/3 · 79%
NASCAR	ZED 98/4 · 79%

Star Wars™ Episode I Racer

Száguldás, Pod-sche szerelem, száguldás...

▼ Activision/LucasArts

Magyarországon is tetőfokára hágott a Star Wars-széria első darabja (The Phantom Menace – Baljós árnyak) miatti őrület. Igaz, csak szeptemberben láthatjuk a filmet a mozikban, de a LucasArts máris piacra dobta a film alapján elkészült játékait. Ennek egyik darabja a Star Wars Racer, ami az Episode I-ben szereplő podrace-t hivatott feldolgozni. Mi is az a podrace? Végy két lepusztult sugárhajtóművet, egy pilótafülkeként használható bármilyen alakú és méretű tárgyat (fürdőkád, sportautó-alváz, traktorgumi) és jó erős, öt méter hosszú kötélzetet. Kössd össze a hajtóműveket a fülkével; a hajtóműveket alakítsd át úgy, hogy egymással párhuzamosan haladjanak, és máris kész az „autód", amivel indulhatsz a versenyen. Cél, hogy Te legyél a Galaxis legjobb podracere...



A versenysorozat folyamán természetesen először az amatőrök versenyén kell helyt állnunk, majd a félig-meddig már profinak számító bajnokság következik, és végül a galaktikus bajnokság, ahol már nincs helye a Trabanton döcögő kezdőknek. Mindhárom széria hét-hét pályát tartalmaz (ezek nyolc különböző bolygón találhatók), amelyek fokozatosan egyre nehezebb kihívás elé állítják a versenyzőt. Csak akkor léphetünk egy kategóriával feljebb, ha sikeresen teljesítettük a megelőző bajnokság összes helyszínét. Igen szimpatikus húzás a programban, hogy nincs „életünk", akárhányszor felrobbanhatunk, szétkenődhetünk a falon, összehúzhat a többi versenyző, leszakadhat az egyik motor, mindig újra, teljesen ép állapotban kerülünk vissza a pályára. Minden jármű tud ún. boostot használni: ha teljes sebességgel haladunk, be tudjuk kapcsolni a turbót, ami nagyságrendekkel felgyorsítja a podot. Vigyázni kell, mert a hajtóművek ilyenkor egy idő után túlmelegszenek, majd kigyulladnak, végül felrobbannak – ezért fontos gépünk hűtése. Jó hűtéssel hosszabb ideig élvezhetjük a boost előnyeit. Természetesen fontos fékünk állapota is, hisz nem mindegy, hogy kétszáz vagy ötven méter alatt lassulunk le, hogy bevegyük a következő kanyart. Lehet futam közben javítani gépünk sérüléseit, ám ennek nincs igazán sok értelme: ha kigyulladt a motor, az ember inkább tovább nyomja a turbót és felrobban – mivel nem lehet kiesni műszaki hiba miatt a versenyből -, semmint leáll és várja, hogy megszűnjön a tűz...

Kezdéskor hat pilóta közül választhatunk. Mindegyik versenyző gépe más és más alapértékekkel rendelkezik, ezek: a húzóerő, a fordulás, a gyorsulás, a végsebesség, a légfék, a hűtés és a javítás. Mindegyik pilóta gépét úgy alkották meg, hogy egyenlő eséllyel kezdhessenek neki a versenynek.

Anakin Skywalker természetesen a filmben szereplő járgánnyal indul, aminek jellemzői a jó húzóerő, hűtés és fék, viszont gyenge a gyorsulása és a végsebessége. Ebe Endocott gépének jó a hűtése, húzóereje, de csapnivaló a féke. Dud Bolt járműve nagyon erős, de lassan gyorsul és rossz a féke, valamint nehezen fordul. Gasgano podja erős, egyszerű javítani, de igen rossz fékkel és hűtéssel rendelkezik, Elan Mak rossz fékekkel, hűtéssel és gyorsulás-







sal bír, viszont jó a húzóereje és egyszerű a javítása. Ody Mandrell gépe erős, jól gyorsul és fékez, de a végsebessége a béka hátsója alatt helyezkedik el... A játék folyamán később más járgányokra is átnyergelhetünk, összesen húsz közül választhatunk.

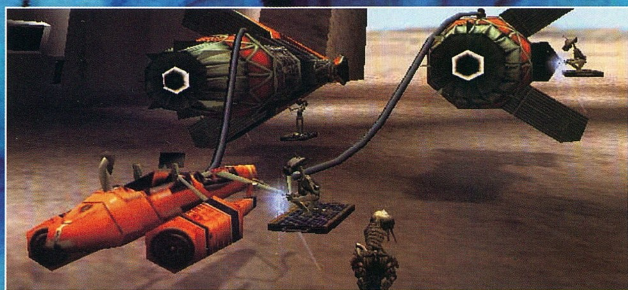
Célunk az legyen, hogy mindenféleképpen megnyerjük a versenyeket, csak így lesz elég pénzünk a pod fejlesztésére. A versenyek elején három díjazás közül választhatunk. Vagy fair módon osztozunk a pénzen, vagy az első kap valamivel többet, mint az után következők, esetleg a győztes viszi haza az összes pénzt. Javallott az utolsó megoldás, ha boldogulni akarunk a fejlesztéssel... Két lehetőségünk van extra felszereléseket vásárolni. Vagy megvesszük a termékeket újonnan, vagy kimegyünk a roncstelepre és az ott található alkatrészek között mazsolázunk. A „kiszolgáló személyzet" – Watto – ismerős lesz majd a film megtekintése után, de ennél többet most nem árulok el. Elsőként törekedjünk megvenni mind a négy szerelőrobotot, ők a versenyek között javítják ki a járgányunkon esett sérüléseket.

A gépkönyv szerint hatszáz mérföld körüli a pod végsebessége, de ha nem törődünk a hajtómű felrobbanásának veszélyével, akár ezerhatvan mérföldes végsebességet is elérhetünk az anti-gravitációs csatornákban haladva. Természetesen nem kell mindjárt belevágni a móka közepébe, lehetőség nyílik a gyakorlásra a nagy megmérettetés előtt, kipróbálhatjuk és fejleszthetjük tudásunkat mindhárom kategóriában. A multiplayer játék maximum nyolc gép összekötését teszi lehetővé, de itt bármelyik pályát választhatjuk, nem kell véres verejtékkel elküzdeni magunkat az utolsó pályáig, többjátékos üzemmódban bármelyik helyszínt kipróbálhatjuk.

Az irányítás lehetséges billentyűzettel, egérrel vagy botkormánnyal, ahol külön beállítható force feedbackes joystick esetén a „rángatózás" az ütközéseknél, a sérüléseknél, a pilótafülke rázkódásánál, valamint a talaj változásánál. Csak ki ne szakadjon a bot az ember kezéből egy nagyobb ugratás végénél! Többféle nézőpontból is játszhatjuk a versenyt, thrid person vagy first person beállítást is választhatunk.

A játék külcsíne rendkívül szép. Tökéletesen kivehető a háttér (a Tatooine pályáján játszva az ember teljesen ott érzi a magát a helyszínen). Az égő metán szinte süti az arcunkat, a buckalakók a fülünk mellett puffogtatnak, nem is beszélve a meteorzáporokról. A program legnagyobb húzóereje mégis a sebesség. Villámgyors a játék, néhol szinte követhetetlenek az események, de mindezt feledteti egy-egy hosszú egyenes, ahol tövig nyomható a gázpedál és a turbó. A térképpen akadnak kisebb problémák. Egy-két elágazás vége le van zárva, de ezt a konzol nem mutatja, csak akkor jövünk rá, amikor már nekirohantunk a falnak. A hangok és a zene az eredeti Star Wars Episode I-ből lettek átemelve – az Anakin Skywalkert alakító Jake Lloyddal külön felvételek készültek a Racerhez! Dicséretes, hogy a készítők nem próbálkoztak a film zenéjét átültetni gépi hangszerekre (ez sohasem sikerül igazán), John Williams klasszikusait eredetiben hallhatjuk. A podok hangja szintén megegyezik a filmbeli motorzúgással, akárcsak a szerelőrobotok beszéde, nem is beszélve az alkatrészeket eladó kis repülő lényről, akinek igen eredeti humora is van.

Az egyetlen probléma a hiányérzetből fakad. Semmi fegyver, olaj vagy háló, esetleg egy darab kő, ami lassítaná az ellenfelet és feldobná egy kicsit a hangulatot. Csak száguld az ember körbe-körbe, és lassan elalszik a gép előtt... A néhány előforduló hiba ellenére egy igen szépen kivitelezett, egyszerűen játszható programmal állunk szemben, amely kellemes szórakozást nyújt és új kihívást jelent a sebesség megszállottaink, de egy idő után – Star Wars ide, vagy oda – egysíkúvá válhat...



VÉLEMÉNY

Mindig is szerettem a száguldozós autós játékokat – csak az nem tetszett bennük, amikor jött a kanyar... Emlékszem, még a C64-es korszakban mennyit játszottunk a Grad Prix Circuittel. Ott is csak nyomni a gázt, mint süket a csöngőt. A Racerben sincs másképpen, itt is csak padlógáz és reflexek kérdése a győzelem. Semmi extra dolog nem bukkan fel a játékban, ami kicsit színesíthetné a nekem egy óra játék után unalmasnak tűnő programot. Lehet, hogy túl sok autó- és motorverseny feldolgozó termékkel sikerült találkoznom, de az is lehet, hogy a Star Wars címke miatt alapból többet vártam volna, mintsem egy egyszerű „autóversenyt", ahol a célom az, hogy mindenféleképpen első legyek, különben esélyem sincs egy osztállyal feljebb kerülni.
Egyébként nagyon szép a kivitelezés; mind a grafika, mind a hang és zene profi munka. De mindenbe csúszhat hiba, így ebbe is. A Tomb Raiderből ismert beolvadásos effektus itt is megtalálható. A vontatókötél néha eltűnik a hajtóműben, néha a hajtómű tűnik el a földben, amikor kanyarodok. A játék egyszerűsége és hibái miatt arra a következtetésre jutottam, hogy túlzottan siettek a játék kiadásával... Pedig mind filmek, mind az eddigi játékok a csúcskategóriába tartoztak. Hogy az én mércém magas vagy Lucaséké alacsony? Ezt majd eldönti a vásárló!

SILVANION

MÁSIK VÉLEMÉNY

Ebben a játékban is egy új stílust honosítanak meg a készítők. Látott már valaki olyat, hogy egy kis ülőrészes „irányítópultot" hozzáerősítenek két hatalmas sugárhajtású turbinához, és a törékeny szerkezettel hatalmas kanyonok, falak és egyéb helyek között száguldozhatunk hatalmas sebességgel? Elsőre a dolog elég cifrának hangzik... Egyszerűen csinálták egy autóverseny-programot, amit nem autókkal kell játszani. Kísérteties az egybeesés a régi római kori lovas szekérversenyeivel . Itt is két „ló" hajtja a „szekeret", én legalábbis így értelmeztem a képeket. Az átvezető animációk itt is elérik a hatásukat, az eddiginél szerintem valamivel jobb minőségben. Végre sikerült elérni a valóságos sebességérzetet! Ha 400-zal megyünk, az tényleg annyinak tűnik, és nemcsak a műszerek bizonygatják ezt nekünk. Legutoljára ezt az érzést a Need for Speed 2-ben éreztem, amikor szabadon száguldoztam – bár ez itt még jobbra sikeredett. Aki már régóta keres autóverseny-programot, (annak ellenére, hogy autókra ebben a játékban nem tehetünk szert), mindenféleképpen próbálja ki a Star Wars újabb darabját!

ZEROCOOL

85

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D, 3DFX
MULTIPLAYER	2–8 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

EPISODE I RACER	
NEED FOR SPEED 2 SE	ZED 98/1 · 90%
S.C.A.R.S.	ZED 99/3 · 78%
EXTREME G2	ZED 99/4 · 78%

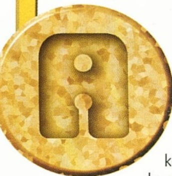
Need for Speed 4: High Stakes

Kapcsold a negyedik sebességet!

▼ Elecronic Arts

Ferrari, Lamborghini, Porsche... Olyan legendás autótípusok, amelyekről az emberek nagy többsége csak álmodik, és igen keveseknek adatik meg, hogy kipróbáljanak, netán birtokoljanak egy ilyen csodát. A népszerű Need for Speed-sorozat legújabb tagjának segítségével azonban beülhetünk egy ilyen sportkocsi volánja mögé, vagy ha esetleg más ambíciókat dédelgetünk, kipróbálhatjuk azt, milyen érzés a gyorshajtókat megregulázni egy kellő mennyiségű lóerővel felszerelt rendőrautóval.



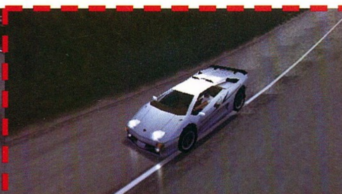


Need for Speed-sorozat ezen tagja is hű marad a hagyományokhoz, hiszen egészséges keverékét képezi az arcade autóversenynek és a szimulátornak. Az első rész sokkal inkább volt szimulátor, hiszen az autók nagyon valósághűen viselkedtek, nagyon jól ki volt dolgozva az, hogy egy kanyargósabb pályán érdemes volt egy lassabb, de jobban irányítható járművet választani. A játék ezen tulajdonsága miatt lett siker, hiszen addig nem nagyon jelent meg olyan PC-s játék, amely a legerősebb sportautók kipróbálásának lehetőségét adta a játékos kezébe, s nem arról szólt, hogy csak a gázpedált nyomjuk – egy borulás végzetes lehetett a verseny kimenete szempontjából. Míg az első rész inkább szimulátor volt, a másodikkal már átestek a készítők a ló túloldalára. Igazi arcade autóversenyt hoztak össze, amelyben lehetlenebbnél lehetetlenebb helyeken kellett száguldoznunk. A járművek viselkedése sok mindenre emlékeztetett, csak valódi autóra nem, ezért nem véletlen, hogy azok, akik az első részt szerették, a második láttán igen csalódottak voltak. Mivel a Need for Speed 2 a 3D-s gyorsítókártyás időszak kezdetén jelent meg, a készítők piacra dobták ezen kártyákat támogató verzióját Need for Speed 2 Special Edition néven. Ezután egy kis szünet következett, majd tavaly robbant a bomba: megjelent a Need for Speed 3: Hot Pursuit, amely hatalmas sikert aratott a rengeteg választható autónak, a grafika minőségének, és nem utolsósorban a remekül kidolgozott rendőrös üldözésnek köszönhetően. A készítők a rejtett autókkal és pályákkal kiküszöbölték az előző részek azon hibáját, hogy nem köti le sokáig az embert, a titkos részek keresése sokáig a gép elé ragasztotta a játékost – természetesen csak akkor, ha

nem cheattel próbálkozott... Újabb év telt el, s most újabb Need for Speed érkezett High Stakes alcímmel.

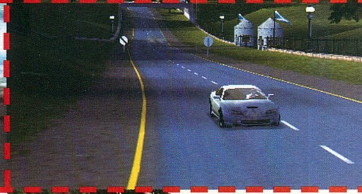
Elindítás után hamar feltűnhet, hogy a játék felépítése igen erősen emlékeztet a harmadik részre. Ugyanazok a versenymódok állnak rendelkezésünkre, ám van egy teljesen új lehetőség is. Játszhatunk sima versenyt, ahol vagy a gép által irányított autókkal vagy csak az órával versenyzünk. Ezen kívül van még két „hagyományos" mód, a knockout és a tournament is. Az elsőben egy nyolc futamos versenyben vehetünk részt, minden pályán az utolsó esik ki a további küzdelmekből, így az igazán gyilkos küzdelmek a mezőny végén alakulnak ki. Ez a mód multiplayerben is ajánlátos, hiszen ha valaki elhúz a mezőnytől, azzal még nem teszi tönkre a többiek szórakozását. A másik versenymód a tournament, amelyben szintén egy nyolcfutamos versenyben vehetünk részt, de itt a résztvevők helyezésüktől függően pontokat kapnak és az utolsó futam után ezek összege határozza meg a bajnok személyét, csakúgy, mint a Forma 1-ben. Természetesen megmaradt a harmadik epizód igen sikeres része, a rendőrös üldözés is, de ezen belül most három különféle „versenyszám" is van. Az első a hagyományos, a Need for Speed 3-ban is megismert, míg a másik kettő némileg módosított változata ennek, bár nagy különbségek nincsenek köztük, a cél mindig a minél több gyorshajtó megbírságolása, illetve a másik oldalon játszva az, hogy a „fakabátok" ne kapjanak el minket. A harmadik résznek ez volt az igazi vonzereje, de nem kell nagy jóstehetség ahhoz, hogy kijelenthessük, a High Stakesben is ez az egyik leglátványosabb és legizgalmasabb játékmód. Van egy új lehetőség, amely eddig a Need for Speed-játékokból hiányzott, pedig sok programot (például a Street Rod vagy a Gran Turismo) ez tett naggyá. Ez pedig nem más, mint az, hogy adott mennyiségű pénzből gazdálkodva kell egyre erősebb és gyorsabb autókat vásárolnunk, illetve tuningolnunk azokat. Szerencsére a High Stakesből ez a játékmód sem maradhatott ki, kipróbálhatjuk, hogy mire vagyunk képesek egy hosszú versenysorozaton, ahol nemcsak arra kell figyelni, hogy milyen erősen nyomjuk a gázt, hanem arra is, hogy mire elég a pénzünk. Egy adott összeggel (25 000 dollár) kezdünk, amely nem igazán alkalmas arra, hogy a legmenőbb sportkocsit megvegyük, csupán kétfajta típus közül választhatunk. Minden versenysorozat után a helyezésünktől függően bizonyos összegű pénzhez jutunk, amelyből új autót vásárolhatunk, tuningolhatjuk már meglévő járművünket, esetleg a rajta keletkezett sérüléseket javíthatjuk ki.

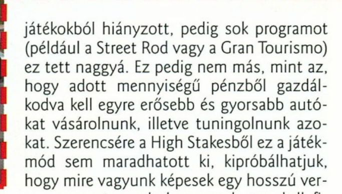
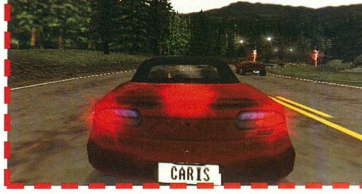
Igen, végre sikerült a készítőknek a korábbi Need for Speed-játékok legnagyobb hiányosságát kijavítani, nevezetesen azt, hogy az autók törhetetlenek voltak. A High Stakesben már nem lehet agyatlanul a gázt nyomni, hiszen egy ütközés nemcsak időveszteséggel jár, de járművünk műszaki állapota és ezzel együtt a pénztárcánk is megérzi. Négyfajta kategóriában vizsgálja a program az autók sérüléseit: karosszéria, motor, irányíthatóság és felfüggesztés. Természetesen minél több sérülést szerzünk, autónk annál rosszabbul viselkedik az úton, már nem lehet ámokfutó módjára száguldoznunk, sőt, néha a féket is használnunk kell! A sérülések nagyon jól látszódnak kívülről is az autón, a lámpák kitörnek, a karosszéria deformálódik egy erősebb ütközés után. Igaz, az autók sérülésének kezelése még igen egyszerű, vannak még hibák, például az, hogy bármennyire is próbálkozunk, 12 000 dollárnál nagyobb kárt nem tudunk okozni a járművön (azért kíváncsi vagyok, hogy ennyiért pénzért mit cserélnének ki egy totálkáros Ferrarin. Szerintem még a tükröt sem... ☺).





BMW M5



VÉGSEBESSÉG:	248 km/h
GYORSULÁS 0-100 KM/H:	5 mp
HENGERŰRTARTALOM:	4941 cm³
TELJESÍTMÉNY:	400 LE
ÁR:	nincs adat

BMW Z3



VÉGSEBESSÉG:	205 km/h
GYORSULÁS 0-100 KM/H:	6,3 mp
HENGERŰRTARTALOM:	2793 cm³
TELJESÍTMÉNY:	193 LE
ÁR:	nincs adat

Chevrolet Camaro



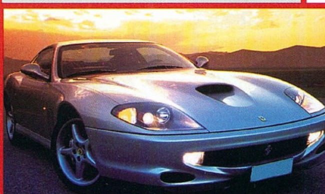
VÉGSEBESSÉG:	nincs adat
GYORSULÁS 0-100 KM/H:	5,1 mp
HENGERŰRTARTALOM:	5762 cm³
TELJESÍTMÉNY:	305 LE
ÁR:	nincs adat

Mercedes SLK 230



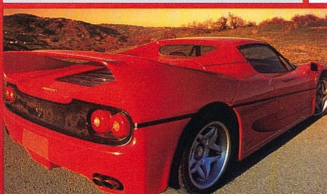
VÉGSEBESSÉG:	229 km/h
GYORSULÁS 0-100 KM/H:	7,1 mp
HENGERŰRTARTALOM:	2295 cm³
TELJESÍTMÉNY:	193 LE
ÁR:	nincs adat

Ferrari 550 Maranello



VÉGSEBESSÉG:	319 km/h
GYORSULÁS 0-100 KM/H:	4,3 mp
HENGERŰRTARTALOM:	5474 cm³
TELJESÍTMÉNY:	485 LE
ÁR:	204,000$

Ferrari F50



VÉGSEBESSÉG:	323 km/h
GYORSULÁS 0-100 KM/H:	3,7 mp
HENGERŰRTARTALOM:	4700 cm³
TELJESÍTMÉNY:	513 LE
ÁR:	500 000 $

A High Stakesben jóval több autó kapott helyet, mint a korábbi Need for Speed-játékokban. Természetesen a régi kedvencek is itt vannak, de a készítők száműzték a C kategóriás járműveket (talán túl gyengének találták őket...?), cserében az A osztály három részre szakadt: A, AA és AAA. Itt vannak az olasz gyártmányű aszfalt-szörnyek, a Ferrari, a Lamborghini Diablo, valamint az amerikaiak büszkesége, a Chevrolett Corvette és Camaro is. Persze vannak újabb versenyzők is, ilyen a Porsche 911 vagy két különböző típusú BMW,köztük a félelmetes M5-ös. A korábbi Need for Speedek két – talán legerősebb – járműve a McLaren F1-GTR és a Mercedes CLK-GTR is belekerült a programba, ők képviselik az AAA osztályt. A készítőket dicséret illeti azért, mert az autók tényleg különböznek egymástól, mindegyiknek más és más motorhangja, műszerfala és menettulajdonságai vannak.

Az autók remek grafikai kivitelezéséhez a versenypályák is felnőttek. Nagyon szépen kidolgozottak a hátterek, a pályák tényleg úgy néznek ki, mint a valóságban. Rengeteg fényforrás és részletesen kidolgozott textúrák gondoskodnak arról, hogy elterelják figyelmünket az útról, ez néha sikerül is nekik. A rengeteg újítás mellet a gép által irányított pilótákat is újra megtanították vezetni, az eddigi óvatos vezetési stílust lecserélték a készítők egy jóval agresszívebbre. A gépi intelligencia által hajtott sofőr rendesen nyomja a gázt, nem szívbajos, amikor előtte vagyunk az úton, minden további nélkül félrelök minket. Ez az agresszív stílus különösen jól megfigyelhető a rendőröknél, akik tényleg nem szórakoznak, ha nem vagyunk résen, pillanatok alatt leszorítanak.

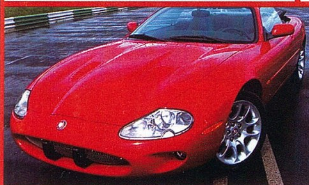
A hagyományokat és az újdonságokat remekül ötvöző játék valószínűleg minden autóverseny-rajongót magával ragad, igen nehéz ellenállni a csábításnak, amit a több száz lóerős sportkocsik jelentenek – de talán nem is kell. Vágódjunk be a Ferrari volánja mögé, tapossunk a gázra, hogy néhány másodperc múlva már csak az aszfalton látható fekete csík emlékeztessen arra, hogy itt jártunk!

Chevrolet Corvette



VÉGSEBESSÉG:	280 km/h
GYORSULÁS 0-100 KM/H:	4,7 mp
HENGERŰRTARTALOM:	5672 cm³
TELJESÍTMÉNY:	345 LE
ÁR:	38 060 $

Jaguar XKR



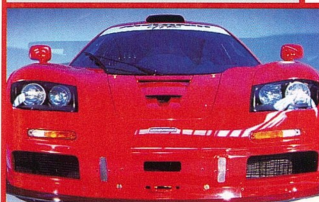
VÉGSEBESSÉG:	**248 km/h**
GYORSULÁS 0-100 KM/H:	**5,2 mp**
HENGERŰRTARTALOM:	**3996 cm³**
TELJESÍTMÉNY:	**370 LE**
ÁR:	**97 060 $**

Lamborghini Diablo SV



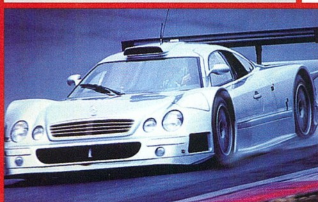
VÉGSEBESSÉG:	**319 km/h**
GYORSULÁS 0-100 KM/H:	**3,8 mp**
HENGERŰRTARTALOM:	**5707 cm³**
TELJESÍTMÉNY:	**523 LE**
ÁR:	**239 000 $**

McLaren F1 GTR



VÉGSEBESSÉG:	**317 km/h**
GYORSULÁS 0-100 KM/H:	**2,1 mp**
HENGERŰRTARTALOM:	**6064 cm³**
TELJESÍTMÉNY:	**600 LE**
ÁR:	**nincs adat**

Mercedes CLK-GTR



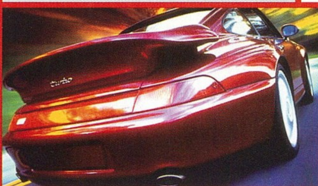
VÉGSEBESSÉG:	**320 km/h**
GYORSULÁS 0-100 KM/H:	**4,0 mp**
HENGERŰRTARTALOM:	**5987 cm³**
TELJESÍTMÉNY:	**600 LE**
ÁR:	**nincs adat**

Pontiac Firebird



VÉGSEBESSÉG:	**nincs adat**
GYORSULÁS 0-100 KM/H:	**nincs adat**
HENGERŰRTARTALOM:	**5665 cm³**
TELJESÍTMÉNY:	**305 LE**
ÁR:	**nincs adat**

Porsche 911 Turbo



VÉGSEBESSÉG:	**288 km/h**
GYORSULÁS 0-100 KM/H:	**4,4 mp**
HENGERŰRTARTALOM:	**3600 cm³**
TELJESÍTMÉNY:	**408 LE**
ÁR:	**nincs adat**

VÉLEMÉNY



Anno a Need for Speed első részével rengeteget játszottunk, ám a második epizód nagy csalódást okozott. A harmadik rész jól sikerült, de igen hamar unalmassá vált, hiszen nem volt benne igazi karrier mód. A High Stakes jött, látott, és valószínűleg győzni is fog. Mind a grafika, mind a hanghatások szinte a tökélyig vannak csiszolva, látszik a programon, hogy igazi profi munka. Az új mesterséges intelligenciának köszönhetően a versenyek az első pillanattól az utolsóig izgalmasak, nem nagyon lehet meglépni a többiektől, elég egy apró hiba, és máris a nyakunkon vannak. Aki szereti az ilyen stílusú játékokat, annak mindenféleképpen ki kell próbálnia a programot, mert a rengeteg rejtett autó és pálya, valamint a karrier mód hosszú ideig megunhatatlanná teszi a Need for Speed negyedik részét.

CARIS

MÁSIK VÉLEMÉNY



Na végre! – sóhajthat fel most mindenki, aki már játszott a Need for Speed-sorozat eddigi tagjaival. Emlékezzünk csak vissza, amikor az első rész megjelent, mindenki csak úgy ismerte, hogy az addig elkészült legszebb autós program – és ez azóta sem változott! Itt a sorozat legújabb tagja, amely méltán követelheti magának a dobogó legmagasabb fokát. A program ismét hozta az elvárt követelményeket, a grafika, a zene és a kihívás szempontjából is. Most nem olyan grafikai újításokra kell számítani, mint például a harmadik résznél, ami forradalmi újításokkal bírt. Itt leginkább a harmadik részben megmaradt hibákat igyekeztek kijavítani a készítők, és mondanom sem kell, igencsak kitettek magukért! Nekem a legjobban az tetszett, hogy a kocsikat végre össze lehet törni. Ez lehetőséget ad arra, hogy a Carmageddonban szerzett tapasztalatainkat, jóval élethűbb grafikával tovább csiszolgathassuk. Félreértés ne essék: nem embereket kellett elütni, csak szép borulásokat, töréseket produkálni. Ha már a töréseknél tartunk: az is nagyon tetszett, hogy nemcsak kis, de igazán jelentős károkat is el lehet „érni". A visszapillantó tükör letörésétől a kerekek tengelyének elferdítéséig minden eszköz rendelkezésünkre áll, hogy néhány csodálatos autóból roncsokat készítsünk. Ami még említésre méltó, az az új játékmód, amelyben kocsikat vehetünk, valamint a kijavítandó hibákért fizetnünk is kell. A programnak ez a része leginkább a régi Street Rodra emlékeztet. Szerencsére megmaradtak a régi játékmódok is, természetesen a rendőrök elleni küzdelem is tovább éleződött. Ez a program az, amire már régóta várnak sokan – remélhetőleg a rengeteg választható pálya és autó között mindenki megtalálhatja a neki leginkább megfelelőt.

ZEROCOOL

91

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P200 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2–8 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

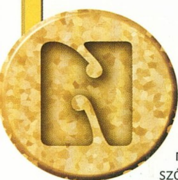
- NEED FOR SPEED 4
- NEED FOR SPEED 3 ZED 98/10 · 92%
- NEED FOR SPEED 2 SE ZED 98/1 · 90%
- TEST DRIVE 5 ZED 99/1 · 65%

Offical Formula 1 Racing

DeForma–1

▼ Eidos Interactive/Lankhor

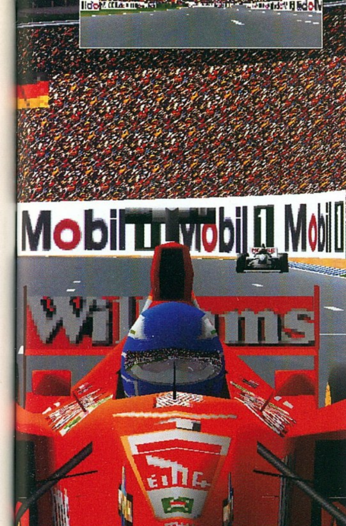
A tűző napon a több száz lőerős gépcsodák csak a jelre várnak, hogy megkezdhessék gyilkos száguldásukat a szinte gőzölgő aszfaltcsíkon. A zöld lámpa hamarosan felvillan, és erre a jelre elszabadul a pokol – kezdetét veszi az őrült száguldás, amelynek végén az első helyezett megdicsőül és több liter pezsgőt locsolhat a rajongók fejére. A többieknek sem kell szomorkodniuk, hiszen fogadkozhatnak: két hét múlva újra megpróbáljuk!





Nem lehetett nehéz rájönni, hogy a fenti rövidke bevezető a Forma–1-ről, a „száguldó cirkuszról" szólt, arról a versenysorozatról, amely minden évben körbeutazza a világot, hogy a Föld minden pontján megcsodálhassák őket. A versenysorozat fő mozgatórugója természetesen a pénz, nem véletlen, hogy a sztárpilóták fizetését bármelyik profi sportoló nagyon szívesen elfogadná. A Forma–1-ben azonban a pilóták mellett legalább akkora szerepet kapnak az autók is – nem túlzás azt kijelenteni, hogy a gépekre nagyságrendekkel többet költenek, mint vezetőjükre. Nagyon keveseknek adatik meg, hogy a valóságban kipróbáljanak egy ilyen versenyautót, amelyekről bátran állíthatjuk, hogy a legerősebb négykerekű járművek a Földön. A tömegeknek éppen ezért be kell érniük egy számítógépes programmal, ha át szeretnék élni azt az érzést, amit Scumacher érez, amikor 300 km/órás sebességnél tövig nyomja a fékpedált a kanyar előtt. A Forma–1-es programok történelme hosszú múltra tekint vissza, sokan a leghűbbnek még mindig a MicroProse gondozásában megjelent F1GP2-t tartják. Csakúgy, mint a többi sportágat feldolgozó programoknál, itt is rájöttek a szoftverkészítő cégek, hogy óriási vonzerőt ad a játéknak, ha minden teljesen eredeti benne, a pilótáktól kezdve egészen a pályák szélén elhelyezett hirdetésekig. Az Eidos ébredt leghamarabb, és sikerült is megszereznie a FIA-tól, a Forma–1-es játékok kizárólagos „megszámítógépesítési" jogait. Erre – úgy tűnik – nagyon büszkék, hiszen már a játékuk címében is felhívják a figyelmet arra, hogy ez bizony egy eredeti, „offical" feldolgozás. Ez a jelző tökéletesen illik is a játékra, hiszen az Offical Formula 1 Racingben megtalálhatjuk az eredeti csapatokat, pályákat és pilótákat. Egyetlen szépséghibája van a dolognak, nevezetesen az, hogy mindezen adatokat az 1998-as idényből meríti, tehát akik azt várták, hogy az idei bajnokságot játszhatják le, mielőtt az a valóságban is megtörténne, azoknak csalódniuk kell. Mivel a tavalyi év alapján készült a játék, ezért 22 különböző autóban tehetjük próbára tudásunkat, 16 pályán (idén már 18-at kell teljesíteniük a versenyzőknek). Az autók és a pályák nagy többsége az idei kiírásban is szerepel, tehát ez azért nem olyan nagy a gond, mint elsőre látszott...

A játékban többfajta nehézségi fok és rengeteg állítgatási lehetőség van, mindenki „belőheti" a programot saját képességeinek megfelelően, nem kell órákat gyakorolni azért, hogy az első kanyart rendesen be tudjuk venni. Csakúgy, mint az autós programok nagy többségénél, kétfajta játékmód van, az arcade és a szimuláció. Az első természetesen jóval egyszerűbb vezetési modellt kínál, ezen kívül különféle segítő opciókkal igyekszik megkönnyíteni az életünket. Ahogy













egyre jobbak leszünk, úgy kapcsolgathatjuk ki a segítő lehetőségeket, hogy folyamatosan ugyanakkora legyen a játék nehézsége, és az általa nyújtott kihívás. Bár nem tudom pontosan, miként kell viselkednie egy Forma–1-es autónak a valóságban, a vezetési modell elég élethűnek tűnik. Ha belső nézetre váltunk, azonnal elkap a sebességérzet és hamarosan átélhetjük azt is, hogy nem olyan egyszerű egy ilyen gépszörnyet engedelmesen beterelgetni a kanyarokba. Sőt, az összes segítő opció kikapcsolása után bizony még talán Scumacher is bajban lenne, ha azt a feladatot kapná, hogy nyerje meg a versenyt. Csakúgy, mint a valóságos Forma–1-ben, elég egyetlen hiba, és máris kicsúszunk a pályáról, s csak a többiek kipufogógázát szagolgathatjuk körökig, amíg újra fel tudunk zárkózni a mezőnyhöz. Az sem igazán könnyíti meg a dolgunkat, hogy a versenyautók kerekei kicsit furcsán animáltak, s a gépek úgy néznek ki, mintha néhány centivel az út felett lebegnének.

Grafikailag a játék átlagosnak mondható. Bár az autók elég jól meg vannak rajzolva, a hátterek kissé egyszerűen néznek ki. Ennek minden valószínűség szerint az az oka, hogy minél gyorsabb legyen a játék. Ezzel nincs is gond, tökéletes hatást értek el a készítők, már egy közepes géppel is iszonyatosan száguld a program, az pedig külön öröm, hogy 3D gyorsítókártya nélkül is igen szép teljesítményre képes a játék, mind grafika, mind sebesség terén. Az opciók variálásval már egy gyorsítókártya nélküli P90-en is megfelelő sebességgel játszhatunk, ezért le a kalappal a programozók előtt!

A grafikai programozás tökéletessége mellett különösen bántó a gép által irányított autók viselkedése. Néhány pályán úgy viselkednek, mintha még életükben soha nem vezettek volna Forma-1-es járművet, lazán rájuk lehet verni 5-6 másodpercet két kör alatt. Más pályákon azonban szinte megtáltosodnak, volt arra is példa, hogy 14 másodperccel (!) mentek jobbat, mint a valós körrekord! Ilyenkor természetesen szinte lehetetlen utolérni őket... A hangeffektek megvalósítása viszont remekül sikerült. A 3D audiopozícionálást teljes mértékben kihasználja a játék, tökéletesen nyomon lehet követni, honnan jönnek a hangeffektusok, amelyek teljesen élethűnek tűnnek és meglepően dinamikusan szólnak. Nagy kár, hogy a programozó csapat többi tagja nem végzett olyan tökéletes munkát, mint az, aki a hangokért volt felelős. A rengeteg autóversenyes program között nehéz lehet dönteni, de aki valódi Forma–1-es játékra vágyik, annak ki kell próbálnia az Eidos legújabb játékát.

VÉLEMÉNY

Az Eidos Offical Formula 1 Racingje tipikus példája azoknak a játékoknak, amelyekre leginkább a „kihagyott ziccer" jelzőt szokták akasztani. Egy kicsivel több munkával és odafigyeléssel remek (és sokkal sikeresebb) játékot lehetett volna belőle készíteni, de a sok apró baki annyira lerontja az összhatást, hogy az embernek néha sírni támad kedve... Ha már az Eidosnak – nyilván nem kevés pénzért – sikerült megszereznie a Forma–1 jogait, vajon miért nem az idei versenysorozat alapján készült el a játék? A grafikai megvalósítás is jó lenne, ha eltekinthetnénk a „lebegő" autóktól és a kissé puritán háttértől. Különösen meglepő a közönség megvalósítása, ami nem áll másból, mint különböző színű pixelek összességéből. Természetesen vannak a grafikának jó oldalai is; az egyik a már említett – igen gyors és szép – szoftveres mód, a másik, ami nagyon tetszett és igen jó hangulatot kölcsönöz a futamoknak, a pályát bemutató helikopteres repülés. Az autók viselkedése az úton jó, de mellette már nem annyira. A pálya mellett szinte irányíthatatlan az jármű, pörög ide-oda, de amint „rátalál" az útra, a csúszkálás rejtélyes módon szinte azonnal megszűnik. A program egyetlen téren tökéletesen profi, ez pedig a már korábban említett hangeffektek területe. A Forma–1 rajongóknak sajnos még tovább kell várniuk, amíg egy olyan játék érkezik, amely átvehetí a képzeletbeli koronát az F1GP2-től. Talán előbb-utóbb ez a hihetetlen esemény is bekövetkezik...

CARIS

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P90 / 16 MB RAM

3D-TÁMOGATÁS GLIDE, D3D

MULTIPLAYER 2–8 JÁTÉKOS

81

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA

HANGULAT

ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

OFFICIAL FORMULA 1 RACING	
F1 RACING SIMULATION	ZED 98/2 · 93%
MONACO GP	ZED 98/12 · 90%
JHONNY HERBERT GP	ZED 98/8 · 78%

F–22 Lightning III

Mint a villám

▼ NovaLogic

Az amerikai légierő legújabb csodafegyvere ugyan csak évek múlva fog hadrendbe állni, mégis, amióta a harci repülők megszállottjai tudnak a létezéséről, hallatlan érdeklődés irányul felé. Mi sem bizonyítja ezt a tényt jobban, mint hogy a szoftvercégek sorozatban jelentetik meg saját F–22 szimulátoraikat. A NovaLogic mindezt immár harmadszor teszi; a kérdés csak az, hogy tudott-e továbbfejlődni a sorozat, vagy csak némi grafikai változtatás után odabiggyesztették a hármas számot...

Mielőtt a kifutópályára gurulnánk

A számítástechnika hihetetlen mértékben fejlődik. Ez persze közhely, mégis igen meglepő, hogy egy repülőgéppel, amellyel a valóságban igen keveset, éles bevetésen pedig semennyit nem repültek, virtuálisan már háborúk sorozatát vívhattuk meg több-kevesebb sikerrel. Ráadásul a játékokban repülő mozgása, tulajdonságai nem hasraütés alapján jöttek létre, hanem pontosan annak a cégnek (Lockheed) a szakemberei segítettek a részletek kidolgozásában, akik magát az F–22-est tervezték! Nincs ez másképp a NovaLogic szimulátoránál sem – az élethűséggel tehát nem lesznek gondok. A játék intróját feltétlenül érdemes megnézni: igen jó minőségű és meghozza a kedvet a szárnyaláshoz. Ha mindez nem elégítene ki, egy részletesebb, az F–22-es tulajdonságait felsoroló és bemutató videoklipet is megtekinthetünk – ennek láttán már szinte venné az ember a pénztárcáját, hogy beinvesztáljon egy ilyen masinára... A repülő-szimulátorok két fajtája közül a NovaLogic inkább a könnyedebb típusút preferálja; nem kell tehát feltétlenül több hétig az irányítást tanulnunk, hogy sikereket érjünk el. Ez nem is baj, hiszen aki arra vágyik, annak ott van a Falcon 4.0 nevével fémjelzett irányvonal. Éppen ezért, amenynyiben nehézséget okoz, nyugodtan áthárithatjuk az automata pilótára például a leszállás vagy a légi utántöltés nehéz műveletét. Ha azonban meggondoljuk magunkat, manuálisan is elvégezhetjük a dolgot. Természetesen érdemes megbarátkozni a gép kezelésével, ebben a fejlesztőktől még segítséget is kapunk a billentyűzetre rakható műszerkiosztás képében. A kezelőfelület a NovaLogic egy korábbi játékát, az F–16 vs. MiG–29-et idézi – mondhatjuk úgy is, hogy teljesen azonos vele.

Lássunk a feladatunkhoz!

A missziók ismertetése csupán írásban történik, de legalább rendkívül részletes: az elvégzendő feladat melltett a támogató gépeket, a várható ellenséges repülők típusát és a konfliktus hátterét is ismerteti. Kampány esetén is újrajátszhatjuk az adott missziót, ha nem vagyunk vele elégedettek. A bevetések logikusan következnek egymásból; szinte végigkövethetjük a hadmozdulatok kifejlődését. A misszió értékelését viszont kissé túl száraz; persze látható, mit végeztünk, hány gépet lőttünk le, mennyi szövetséges repülő semmisült meg, illetve mennyire sikerült a bónusz feladatokat elvégezni, de az egész inkább egy statisztikai adatlapra hasonlít, mintsem munkánk eredményének elismerésére. Örvendetes újdonság viszont, hogy sikeres szereplés esetén különböző kitüntetéseket kapunk – az ilyenek sosem ártanak! Szintén pozitívum, hogy a világ valóban él; miközben mi éppen egy gyár lebombázására igyekszünk, tucatnyi másik ellenséges és szövetséges gép repül a levegőben, végezve a saját dolgát. Amit viszont már kevésbé találhatunk reálisnak, az az amerikai légierő hatalmas vesztesége. Nem nagyon van arra lehetőségünk, hogy megakadályozzuk néhány F–16 vagy F–18-as lezuhanását, s bár egy háborúban előfordulnak veszteségek, nem hinném, hogy egy helyi konfliktus esetében az USA megengedne magának ekkora veszteségeket... Ellenfeleink elég nagy változatosságot mutatnak: az elengedhetetlen SAM állások, illetve MiG–29-esek mellett számtalan más repülő és harci helikopter nehezíti dolgunkat.

Kitekintve a pilótafülkéből

Ez az a pont, amelyben az F–22 III vita nélkül megállja a helyét a konkurencia programjai mellett. Annak ellenére, hogy nem igényel P2-est és Voodoo 2-est a tökéletes működéshez, mégis rendkívüli látványorgiát tár elénk. A mi gépünk természetesen igen kidolgozott, láthatunk rajta a fegyverfelfüg-





Egyéb ínyencségek

A többjátékos üzemmód természetes dolog, a NovaLogic szervere, a NovaWorld viszont üde színfoltot jelent a multiplayer harcban. Összesen 128-an küzdhetnek egyszerre egy légtérben, ami elég tekintélyes szám. Alakíthatunk csapatokat, akik a közös cél érdekében együttműködnek. Játszhatunk deathmatch-et, kooperatív bevetéseket, de a legérdekesebb a több csapat harca egymás ellen, ahol a cél lebombázni az ellenség bázisát. Minden csapat kap egy AWACS felderítőgépet, amit ha lelő az ellen, a csapat szinte megvakul. Éppen ezért jelentős feladat a bázison kívül az AWACS megvédése is. Másik újítás a Voice-over-net opció, amelyről ugyan hall időnként az ember, megvalósulni azonban már kevésbé látja. Ez az a lehetőség, ahol egy mikrofonos fülhallgató segítségével a pilóták szabadon kommunikálhatnak egymással. Nagyon feldobja a játék hangulatát ez a lehetőség!

VÉLEMÉNY

Bevallom, nem vagyok „hardcore" szimulátor-pilóta, ennek ellenére nagyon tetszett a Lightning III. Szimpatikus volt az a megoldás, hogy nem kell például a leszállás vagy a levegőben való tankolás számomra szinte lehetetlen problémájával megküzdenem. Jobban koncentrálhatok a légiharcra, illetve a fergeteges grafikára. Persze lehet azt mondani, hogy arcade, meg shoot'em up, de annál a stílusnál azért messze komplexebb a játék. A zene igazából semmi különöset nem nyújt, de élvezetes hátteret biztosít, a hangeffektekre sem lehet semmi panasz. Amit igazán hiányoltam, az a kampány viszonylag száraz körítése – jobban inspirált volna, ha mindenféle dicséretben részesülök, miközben átvezető animokat nézegetek. Az atombombát ellenben rendkívül jó ötletnek tartom; új lehetőségeket hoz az unalomig ismert fegyverek közé. Forradalmi újítást ne várjon senki, a jelenlegi királyt, a Falcon 4.0-t sem fogja az F-22 III letaszítani a trónról, de azt a feladatot, amire kitalálták, tökéletesen ellátja.

UHU

gesztésektől kezdve a pilótafülkében található műszerekig mindent. Ha oldalra kinézünk, szintén kellemes benyomást tesz a fülke plexiüvegének csillogása. Bár a tereptárgyak között csak ember alkotta építményekkel találkozunk, a program hangulata mégis elfogadtatja a játékossal, hogy ilyen sebességnél nem látja az ember egyenként a fákat. Vannak viszont városok, olajfúrótornyok, repülőterek. Ezek valóban komplexen megtervezettek, nem csak néhány ház összedobált alakzatai. Az időjárásról külön érdemes néhány szót szólni. Már korábbi szimulátorokban is repülhettünk éjszaka, illetve hajnalban, azonban ködben, viharban még nem igazán. Lenyűgöző, ahogy a távolban a villámlás megvilágítja a felhőket, miközben szembe hull az eső. És akkor még nem beszéltem a hóeséről...

Utoljára hagytam a „desszertet": az F-22-essel repülve lehetőségünk van az atombomba bevetésére! Természetesen szigorú feltételekhez van kötve a használata, mindenestre félelmetesen lenyűgöző, ahogy gépünk mögött (amely beleremeg a bomba rezgéshullámába) egy narancssárga gomba alakú felhőt látunk fölemelkedni, míg végignézhetjük, ahogy a földön a bomba ereje sugárszerűen szétterjed, az objektumokból pedig semmi sem marad a környéken... Remélem, ilyesmit már csak a monitoron fogunk látni!

Érdekességek

Az F-22-es is ugyanolyan láthatatlan a radarok számára, mint az F-117-es (a híres Lopakodó), illetve a B2-es bombázó repülőgépek. A gyorsaságáról elég talán csak annyit mondani, hogy a hangsebességet az utánégető bekapcsolása nélkül éri el, ezáltal sokkal kevesebb üzemanyagot is fogyaszt. Az irányítása így sokkal könnyebbé válik a pilóták számára, így jobban tudnak koncentrálni a légiharcra. Előreláthatólag 2005-ben kerül bevezetésre a Lockheed üdvöskéje, 2013-ra az USA légiereje már mintegy 339 darabbal fog rendelkezni.



84

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P200 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	3DFX, D3D
MULTIPLAYER	2–128 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

F-22 LIGHTING III	
F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER	ZED 98/2 · 88%
F-22 RAPTOR	ZED 98/2 · 75%
FALCON 4.0	ZED 99/3 · 94%

Gondolatébresztő

PC és/vagy játékkonzol?

Amióta csak számítógép és szórakoztató szoftverek léteznek, tart az örök vita a különböző gépek tulajdonosai között: melyik a legjobb? Kezdetben a Spectrum- és Commodore-tulajok között dúlt a „háború", aztán jött a „C64 vagy Plus4?" kérdés, később az „Amiga vagy PC?". Jelenleg a PC-felhasználók és a játékkonzolok tulajdonosai között kibékíthetetlen az ellentét, előbbiek megvetően „kvarcjátéknak" titulálják a konzolokat, utóbbiak gúnyosan 200 000 forintos dobozként emlegetik a PC-t. Amellett, hogy a háborúskodásnak nincs igazán sok értelme, úgy gondoltuk, érdemes kicsit áttekinteni a PC/konzol-helyzetet, különös tekintettel arra, hogy vajon melyikük jelentheti a jövő útját...

„...A PSX-EM ÁRÁBÓL TE A 3D KÁRTYÁDAT SEM TUDNÁD MEGVENNI..."

A konzolok egyik legnagyobb előnye a PC-vel szemben az áruk. Míg ma egy játékra alkalmas PC ára 200-250 000 forint körül kezdődik, egy Sony PSX-et vagy Nintendo-64-et ennek alig több mint a tizedéből megvehetünk. A PC-s rendszerek egyik legdrágább elemét, a monitort egyszerűen megspórolják a konzolosok, hiszen a legtöbb konzolt a TV-re lehet kötni (ezt némileg ellensúlyozza, hogy egy TV-tuneres videokártya segítségével a PC monitorát is használhatjuk TV-ként).

„...EGY ÉV MÚLVA ÉN PROCESSZORT CSERÉLEK, TE MEG DOBHATOD KI AZ EGÉSZET..."

A PC-tulajdonosok „átka", az állandó fejlesztés, processzor-, alaplap-, videokártyacserélgetés kényszere ismeretlen a konzolok világában. Ez három dolgot eredményez: egyrészt ha megveszi az ember az éppen aktuális csúcs-gépet, a következő generáció megjelenésekor (ami a mai felgyorsult idejű világban néhány hónap alatt óhatatlanul bekövetkezik) a teljes rendszert le kell cserélnie, ha át akar állni az újra. Másrészt a konzolos játékok fejlesztőinek nem adatott meg a PC-s kollégák két „mindent ütő" szövege („ha lassú a program, majd gyorsabb processzort, 3D kártyát, több memóriát kérünk minimum hardverkövetelményként...", illetve „ha rosszul működik, majd a patch kijavítja!"), így muszáj a programjaikat jól megírniuk, optimalizálniuk. A harmadik okozat ebből adódik: a konzol-programozóknak erősen meg van kötve a keze a gépek hardver-képességei által – jó példa erre a Sony PSX, ami egy négy és fél éves konstrukció, és a tervezésekor a 3 Mbyte RAM még elégnek tűnt, míg ma...

„...KONZOLON CSAK GAGYI JÁTÉKOK VANNAK..."

Minden játékplatform sikerét a rá megjelenő programok mennyisége és minősége határozza meg. A játékkonzolokon elsősorban egyszerűbb, könnyen megtanulható játékokat találunk – lévén a megcélzott fogyasztói csoportjuk sem a „hardcore" játékosokból, hanem a gyors, könnyű szórakozást, kikapcsolódást keresőkből áll. Hiába keresünk hát konzolon bonyolult szimulátorokat, komoly stratégiai játékokat, ezek ugyanúgy nem léteznek, ahogy fehér hollónak számítanak PC-n a verekedős vagy ugrabugrálós platformjátékok. Az utóbbi időben azonban egyre kevésbé ilyen tisztán fekete-fehér a helyzet: a PC-sek irigykednek a PSX-es Final Fantasykre és Gran Tourismóra, míg a konzolosok a PC-s akció- és platformjátékok legújabb generációira.

„...VÍRUSOK, „KÉK HALÁL", DRIVER-GONDOK..."

A konzolok legfontosabb jellemzője (ami egyszerre előny és hátrány), hogy játékon kívül semmire sem használhatók. Még a legelvakultabb PC-s játékos is használ a gépén szövegszerkesztőt, táblázatkezelőt, hallgat zenét és gyűjt képeket – ezek a dolgok konzolon lehetetlenek. Cserébe viszont nem kell installálgatással, driverekkel, DirectX-szel és inkompatíbilis kártyákkal vesződni, nem fogy el a hely a winchesteren, nem problémáznak a különféle Windows-verziók, nem kell vírusoktól rettegni. Az ember csak bekapcsolja a gépet, beteszi a CD-t, és fél perc múlva már játszik is!

A TRÓNKÖVETELŐK

A három japán óriáscég, a Sega, a Nintendo és a Sony is nagy reményekkel tekint új generációs konzoluk megjelenése elé – lássuk a konkrétumokat!

SEGA DREAMCAST

A három új konzol közül a Sega gépe jelenik meg először (Japánban már kapható, a világ többi táján szeptembertől lesz elérhető). Bár a japán eladási adatok nem sok jóval kecsegtetnek (még mindig alig éri el az egymilliót az eladott Dreamcastek száma), a japán óriáscég mégis bízik abban, hogy karácsonyra sikerül meghódítaniuk a 14-20 év közötti játékosok többségét. Ha ez sikerül, abban nem kis része lesz az MTV-vel és a Pepsivel közös 100 millió dolláros hatalmas reklámkampánynak. A Dreamcastre megjelenő első programok listáján a hagyományosan népszerű konzol-műfajok képviselőin (Ridge Racer Plus, Mortal Kombat 5, Croc) kívül olyan meglepetéseket találhatunk, mint az Age of Empires, az Unreal vagy a Grand Theft Auto. Technikailag a Dreamcast a 200 MHz-es Hitachi processzor és a PowerVR CLX1 grafikus chip mellett olyan – konzoloktól eddig meglehetősen távol álló – újdonságokat vet be, mint a modem, a Windows CE operációs rendszer és a 100 Mbyte Zip drive.

SONY PLAYSTATION 2

A jelenleg legsikeresebb játékkonzol, a Sony PSX utódja 2000 karácsonyán debütál (a legújabb hírek szerint ezt a japánok a Sony gyengén sikerült üzleti éve miatt márciusra szeretnék előrehozni), a Sony ígéretei szerint fantasztikus technikai adatokkal felvértezve. A DVD-minőségű video- és CD-minőségű hanglejátszást a végletekig leegyszerűsített kezeléssel ötvözi a PSX2, hogy így minél szélesebb vásárlói réteghez tudjon eljutni. Ahogy Phil Harrison, a Sony America elnöke mondta: „Ezzel a géppel a 86 éves nagyanyám is játszani fog!" A PSX2 mellett a Sony a Gameboy-szerű PocketStationnel támadja meg a piacot a kétezredik évben.

NINTENDO DOLPHIN

A három új gép közül a Nintendo delfin kódnevű projektjéről lehet a legkevesebbet tudni. A Nintendo egyelőre szigorú titokban tart minden információt az új gépről, és teljes erővel az N64-re és a Color Game Boyra koncentrál.

PC vs. PSX2

PROCESSZOR
PC: 4-600 Mhz, 32 bit
PSX2: 300 Mhz, 128 bit
Bár a konkrét órajel-frekvenciában már egy mai átlagos P3 is bőven megelőzi a 2000 karácsonyán debütáló PSX2-t, a két generációval fejlettebb architektúra mégis a Sony gépe felé dönti a mérleg nyelvét.

VIDEO
PC: 6 millió poligon/sec
PSX2: 75 millió poligon/sec
A Voodoo 3 sebessége még nagyon messze van a PSX2-től...

MEMÓRIA
PC: 64 Mbyte-tól a csillagos égig
PSX 2: 32 Mbyte
Egyértelmű a PC fölénye, bár ha a PSX2 ugyanolyan jól ki tudja használni a szűkösre szabott memóriáját, mint elődje...

MAXIMÁLIS FELBONTÁS
PC: 1600x1200
PSX2: 640x480
A monitor hiánya miatt ezt az összehasonlítást mindig a PC fogja megnyerni...

JÁTÉKKONZOLOK – A JELENLEGI HELYZET

	EURÓPA	USA	JAPÁN
PSX			
MIKORTÓL KAPHATÓ	1995. szeptember	1995. szeptember	1994. december
ELADOTT DARABSZÁM 1999-IG	16,5 millió	19,5 millió	14,7 millió
TERVEZETT ELADÁS 1999-BEN	9 millió	8,5 millió	3 millió
KAPHATÓ JÁTÉKOK SZÁMA	kb. 650	kb. 600	kb. 1800
N64			
MIKORTÓL KAPHATÓ	1996. március	1996. október	1997. március
ELADOTT DARABSZÁM 1999-IG	4,5 millió	12 millió	3,5 millió
TERVEZETT ELADÁS 1999-BEN	2 millió	4,5 millió	nincs adat
KAPHATÓ JÁTÉKOK SZÁMA	kb. 100	kb. 120	kb. 100
DREAMCAST			
MIKORTÓL KAPHATÓ	1999. szeptember	1999. szeptember	1998. november
ELADOTT DARABSZÁM 1999-IG	–	–	1 millió
TERVEZETT ELADÁS 1999-BEN	nincs adat	nincs adat	2,5 millió
KAPHATÓ JÁTÉKOK SZÁMA	–	–	kb. 30

„...INTERNET, MP3, VIDEOCD-K...”

A PC a magasabb árért, a bonyolultabb kezelésért és több potenciális problémáért cserébe olyan hihetetlen rugalmassággal és komplexitással kárpótol, amilyenről a konzolok soha nem is álmodhatnak. Az Internet végtelen lehetőségei, a multimédia, a PC felhasználói, oktató, ismeretterjesztő oldalai, illetve az egyre inkább felhasználóbarát operációs és plug and play rendszerek ma már megkérdőjelezik a PC-től ódzkodók érveit („túl bonyolult ez nekem”, „nem értek hozzá”, „nem tudnám kihasználni”).

AKKOR MOST MIT VEGYEK?

A jövő két lehetséges utat is mutat. Elképzelhető, hogy a PC-k és a játékkonzolok architektúrája egyre inkább közeledni fog, átveszik egymástól a sikeres megoldásokat, és előbb-utóbb létrejön az abszolút játékplatform, ami ötvözi a számítógép és a konzol előnyeit, azok hátrányai nélkül, és mindenki boldogan játssza rajta a Quake 7-et... Azonban a Sega Dreamcast mérsékelt sikerű fogadtatása (egy konzol Internet-elérési lehetőséggel Win CE oprendszerrel – ezek ellenére sem tud kilépni a PSX árnyékából) azt mutatja, ez az idő még messze van. Addig újabb és újabb csúcs-konzolok és csúcs-PC-k várhatók, amelyek közül mi (PC-s újság lévén kissé szubjektívan tekintve a témára) mindenképpen a PC mellett tesszük le a voksunkat rugalmassága, ezerféle felhasználási területe és szélesebb technikai lehetőségei miatt.

HANCU

PCZED@ZED.HU • HTTP://WWW.ZED.HU

Levelezés

Szerkesztőség
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
Telefon/Fax
203-1351
E-mail
pczed@zed.hu
Homepage
http://www.zed.hu
Postacím
1518 Budapest, Pf. 27

▼ Alan

Üdvözöllek ZED!

Feladom. Győztél. Igazad van. Tényleg jó, hogy kihagyod azokat a felesleges részeket a levelekből (legalábbis az enyémből), melyeknek célja a hangulatkeltés. Ezek igaz, hogy megadnák a levél teljességét, és kifejeznék az író személyiségét, hangulatát, de hát mivel ezek nem hordoznak kézzel fogható információt, szerinted feleslegesek, ezért kivágod őket a levélből, hogy több hely maradjon a sok „fontos" információnak. DE JÓ!

Sajnálom, ha Te ezt nem tartod jogos megoldásnak – én annak ítéltem. Az is lehetséges, hogy mások levelei nem tartalmaznak olyan sok és fontos információt, mint a Tiéd – bár ebben nem vagyok teljesen biztos –, de szerintem ők is megérdemlik az esélyt, hogy bekerüljenek az újságba.

De tényleg, én is rájöttem, hogy a felesleges dolgokat, melyek nem hordoznak felhasználható információt, azokat meg kell semmisíteni. Ilyen például az évkönyvhöz adott két CD (mivel csak az van rajta, ami a többi ZED CD-n már úgyis rajta volt). A különbség az, hogy ezek még hangulati elemeket sem hordoznak, illetve ha a mellékelt képeket megnézed, ilyen formában mégis.

Nem gondolod, hogy kissé túlreagálod a dolgot? Kivágtam a leveledből a „YEEEEEEEEEEEEEEAAAAAHHH! Yikes! Igen! Itt vagyok, hi Zed bébi!"-t és a hasonló ragyogó „hangulati elemeidet", mert úgy gondoltam, a leveled hangulata enélkül is átjön, és így több hely marad a többi olvasó levelének. Miért kell ezen megsértődni?

Nagyon jól esik a levelezőknek, hogy leveleiket megvágod. Nekem is. Csak így tovább. Sőt az is nagyon tetszik, hogy úgy állítasz be engem, mintha egy gonosz gazfickó lennék, aki rettentően utál téged. Pedig ez nem így van. De ezek után már meggondolom, hogy előfizessek e harmadjára is. (Sajnos romlik a színvonal, és nem vettem észre, hogy követnétek az olvasók javaslatait. Nem, nem csak magamra értem ezt.)

Nem gondoltam volna, hogy ez enynyire érzékenyen érint Téged, ezért most teljes egészében – mindenféle korrigálás nélkül betettem a leveled. Az pedig egyáltalán nem állt szándékomban, hogy „gonosz gazfickónak" állítsalak be, bocsánatot kérek, ha így sikerült volna. A színvonalról szólva: megpróbáljuk teljesíteni a Ti kéréseiteket, de nekünk sincs minden megengedve, mi is korlátok közé vagyunk szorítva – amit lehet, megteszünk.

Ui: A Shotgun megérdemli a nagy kezdőbetűt, a ROCKET LAUNCHER-ről nem is beszélve. ☺

Mi inkább megmaradunk a magyar helyesírás szabályainál, ami szerint a shotgun nem nagybetűvel kezdődik – de még az angolban sem...

Elég sok olyan típusú levelet kapunk mostanában, amiben bennünket szidnak, hogy csak a dicsérő leveleket rakjuk be a Levelezésbe. Nos, íme egy ellenpélda:

▼ JOE the gameposter hamakamarias

DEAR ZED

Most előre bocs de ez egy ócsároló levél lesz!

Felkészültem...

Az újságról

100 oldal ez szép, és jó de ha kihajtom kettészakad!

Nyomdahibás a példányod, küldd vagy hozd vissza, kicseréljük!

Na meg a cikkek, jó dolog a vélemény, de a cikkekben is szinte csak az van! A cikkek unalmasak. Tele van blablával és ahelyett, hogy infókat közölne a játékról, csak üres locsogás!

Na, itt álljunk meg egy szóra. A magyar számítógépes játék-újságírás X éve úgy kezdődött, hogy voltak a „játékleírások", amelyek nagyszerűen helyettesítették az akkor még nem létező gépkönyveket, felhasználói leírásokat: „Ez egy focimenedzser program, nem túl szép, de elég bonyolult. Most pedig térjünk rá az egyes menüpontok ismertetésére..." Ismerős...? Nos, ezek az idők elmúltak – nálunk legalábbis. Ne várd tőlünk azt, hogy pl. egy AD&D játéknál leközöljük az újságban a szabálykönyvek táblázatait. Úgy gondoljuk, mi igenis adunk annyi információt egy-egy játékról, aminek alapján mindenki eldöntheti, érdemes-e a játékot beszerezni...

A cd ről

Az jó hogy csak játék van rajta, csakhogy a fele azért nem megy mert sz*r az installja, a másik harmad pedig szabálytalan műveletet hajt végre! Ez az ami engem kihoz a sodromból!

Ez – azt hiszem – csak Nálad fordul elő. Mi több gépen is kipróbáljuk a mester CD-t, amit aztán elküldünk a CD gyártónak. Nálunk minden tökéletesen működik – különben nem továbbíthatnánk, nem adhatnánk ki... Ha egy kicsit otthonosan mozogsz a PC és a Windows világában, tudhatnád, hogy ez nem egy szuperstabil platform, és ami az egyik gépen gond nélkül fut, az egyáltalán nem biztos, hogy egy másikon is elsőre elindul...

Az Utilok fele sem igazán hasznos! Minek a winamp, az FTP-s progik meg a sok tömörítő, amikor a CD-n csak önkicsomagoló és ZIP-es csomagolás van. Helykitöltő mi? A keretprogram pedig nem igazán szép, s ráadásul még semmi sem működik!!

Helykitöltő... Nem gondolod, hogy ha helykitöltőre lenne szükségünk, nem apró felhasználói programokat használnánk erre a célra, hanem mondjuk ötvenmegás movie-file-okat...? Sajnáljuk, ha nem találod őket hasznosnak, mi úgy gondoljuk, hogy akad néhány utility, ami nem árt, ha mindig kéznél van. A közeljövőben egyébként tervezzük, hogy az újság után a CD-t is átalakítsuk egy kicsit, hogy ne lehessen rá panasz...

Ennyi a feketeleves

Köszönöm, hogy őszintén leírtad, mit is gondolsz az újságról. Az aránylag kulturált hangvételű kritika után következzen egy a rosszabb (de szerencsére ritkább) fajtából...

▼ SteelWalker

Szerintem az újság sz*r. A 69. oldal főleg, mindig romlik. Nincs poszter. Az előlap már végre nem havonta váltja a design-t, de még mindig nem tökéletes. Túlkevés a CHET részleg. Aztán sok a reklám. Meg szerintem nektek (meg az újságnak) nemsokára befuccsol, ugyanis a PC-g*r* nevezetű újság minden hónapban 2CD-vel jelenik meg.(full, original CD) igaz, hogy az ára 1296Ft, de akkor is kapok



egy full játékot. Azonkívül tatralmasabb nagyobb oldalszámú, a CD többmindennel is foglakozik, mozi, screensaver, patch, trainer, driverek. utility-k, és még más hasznos programok amiket Window's alatt tudunk használni.A CHEAT-ek fele nem jó: pl:rouge squadron. A lap nagyon csillog azonkívül nem jól hozza ki a szineket. Halálos gyűlölettel: SteelWalker.

Kedves SteelWalker!

Azon tűnődöm, mire gondolhattál, miközben ezt a levelet írtad... „Na most aztán jól megmondom nekik! Jól elküldöm őket! Név nélkül persze, freemailes címről, mert annyira nem vagyok egyenes, hogy kiálljak a véleményem mellett. Majd jól lehúzok mindent, ami eszembe jut, és dicsérem a konkurenciát! Haha! Had pukkadjanak meg!" Hát, kis barátom, ez nem jött be... Az építő jellegű kritikáknak örülünk, még az ingerültebb hangvételűeket is felhasználjuk, de amit Te csinálsz, az színtiszta anyázás, és mint ilyen, maximum néhány lesajnáló sóhajt és mosolyt érsz el vele. A leveledből az kiabál, hogy valószínűleg elég kevés ZED-et láttál, illetve olvastál eddig – hiszen akkor nem kritizálnád az oldalszámot (ami jelenleg a legmagasabb a magyar újságok között), a cheatek mennyiségét (szintén), a reklámok arányát és a címlap design-váltásait (másfél év alatt két stílusváltás volt, a mostani pedig tavaly augusztus óta változatlan). Javaslom, írd meg a PC Gurunak, hogy mennyire tetszik Neked, egészen biztos vagyok benne, hogy örülni fognak. Bár valószínűleg nekik meg azt írnád, hogy nemsokára befuccsolnak, mert a ZED oldalszámot emelt, nincs poszter, nem működnek a cheatek, és különben is: halálos gyűlölettel. A cheatekre még egyszer utoljára visszatérve: vannak olyanok, amelyek nem minden verzióban működnek, de ezt annak, aki használja őket, illene tudnia...

▼ Sshonderr

Helló Zed néni!

Szóval már régóta szerettem volna 1-2 dolgot kérdezni. Amire feltétlenül válaszolnod kell!

Megpróbálom – de nem ígérek semmit!

1. Hány éves vagy?

Egy hölgytől ilyet nem illik kérdezni...

2. Minden levelet végigolvasol, vagy csak futólag belenézel?

Természetesen mindet elolvasom. Vannak olyanok, amelyek azonnali „orvoslást" igényelnek, esetleg olyan kívánsággal érkeznek, hogy a Levelezésbe ne tegyük be őket – ilyenkor mindig visszaírok nekik.

3. Miről, vagy kiről kaptad a neved?

Igazság szerint erre már mindenki másképp emlékszik...

4. Mi a teljes neved?

Zed.

5. Szoktál-e interneten játszani? Ha igen, akkor mit?

Igen, előfordul...

6. Beteszed a levelem? Ezekre a kérdésekre várom a válaszodat. Üdv.

Íme, a válasz minden kérdésedre.

Ha már úgy belejöttünk a kritikákba, most következzen egy újabb...

▼ FireStorm

Hello ZED!

Már nem ez az első levelem Hozzád, de attól tartok, hogy az utolsó. Nem kell semmi rosszra gondolni, csupán annyi, hogy nagyon jók vagytok. De nem a legeslegjobbak. Legalábbis néhány dologban nem. Szerintem a legjobbak vagytok a külalakban, tartalomban, CD-mellékletetekben, és minden másban. Csupán egy fájó pont van, amin kötelezően javítani kellene, hogy tényleg Ti, a ZED magazin lehessen a legjobb. Ez a fájó pont pedig az írások tartalma. Én személy szerint bevallom két újságot veszek, Titeket, és az 576-ot. 100%, hogy abba hagynám az 576 vételét, ha javulna a játék leírások minősége. Ugyan nem annyira vészes a helyzet, mint ahogyan gondoljátok... Csupán annyi kérésem van, hogy bővebben térjetek ki a játék tartalmára (például: stratégiai prg. esetén a taktikai fogásokra, rendszerezzétek a leírást (pl.: harc, diplomácia stb.)).

Én ezt csak egy féle képpen tudom elképzelni: ne pocsékoljátok az értékes oldalakat (pl.: Két oldalas főcímmel, képekkel), és nem kell annyi rizsa. A lényeg a fontos. Persze bevezető mindig kell, de nem olyan sok.

Jól esnek a dicsérő szavak. A fájó ponttal kapcsolatban annyit tudnék mondani: szerintem az első szám óta nagyon sokat változott a cikkek – gondolok itt globálisan az egész újság tartalmára – minősége, és nem vált feltétlenül a hátrányára. Továbbra is szándékunkban áll ott javítani a magazinon, ahol csak tudunk. Az 576 bevallottan sokkal lazább, szabadabb hangvételű, mi inkább a szlogenünkhöz („ a legkomolyabb játékmagazin") szeretnénk hűek maradni. Az oldalas főcím-képekkel kapcsolatban: ezt szinte minden magazin használja (nézz csak körül például a mozi- vagy életmód-magazinok között, de említhetném akár a nyugati játékújságokat is!), jól néznek ki, hangulatosak. A 132 oldalon pedig elég hely van, hogy egy-egy ilyen kép ne tűnjön helypazarlásnak...

Másik érdekes észrevételem, hogy egy 576 kiolvasása nekem majdnem dupla annyi időt vesz igénybe, mint a Ti lapotok kiolvasása (persze nem azért, mert rosszul fogalmaznak ☺). Ezt is a fent írtakra tudom vissza vezetni.

Ezt hogy csinálod?

Csak ennyi lenne a gondom, de ez nem akkora probléma, hogy egy ilyen monumentális lap, mint Ti, ne tudnátok megoldani.

Mindent megteszünk az egyre jobbá válás érdekében!

Továbbra is maradok hű olvasótok.

▼ Cimbi

Helló Zed!

Rövid leszek. Szerintem nagyon jó az újság, de sajnos sok a hiba benne. Hogy példát említsek, itt van egy: a 99/3-as szám World League Soccer 99 értékelésénél a hardverigény Pentium 1166. Ja: figyelem! Akinek van Pentium 1166-osa az jelentkezzem nálam, rögtön megveszem.

Hát, nagyon ritkán előfordul ilyen is, egyébként egy Pentium 1166-os engem is érdekelne... ☺

Nagyon jó, hogy sokféle rovat van a Zed-ben és nem csak pusztán a játékokról írtok (Hardver, Levelezés, Gondolatébresztő (!), Multimédia, Windows-tippek, stb.).

Jó, hogy így gondolod. Néhányan ennek az ellenkezőjét gondolják, és mint a fenti példa is mutatja, elég „finoman" adják tudtunkra véleményüket.

Mi az igazi nevetek?

Az impresszumban megtalálod a Zed főmunkatársainak a nevét, ha pedig a cikkírók érdekelne – gondolom, itt főként rájuk gondoltál –, írj az e-mail címükre, és ha ők úgy gondolják, akkor elárulják Neked.

Többet nem is firkantok, további jó Zed-készítést!

Köszönjük.

▼ Palcsi

Szúrja valami az oldalam. Nem tudom megszerezni másolva a Trespassert. Ha tudtok szerezni egy db.-ot, ami vadi új, és 2000 Ft alatt van, kérlek postai utánvétellel küldjétek el nekem. Előre is köszike!

Ne haragudj, kedves Palcsi, de kérésedet –nyilvánvaló okokból kifolyólag – nem tudjuk és nem is óhajtjuk teljesíteni. Bővebben lásd e havi Fókusz rovatunkat.

U.i: nem tudja valaki véletlenül, hogy mi a pályaugrás és az összesfegyver kódja az Unrelban?

Bár már bővítettük eddigi apró méretű cheat rovatunkat, még mindig nincs elég helyünk az összes kód közlésére. Ezúton is szeretnélek kérni Benneteket, hogy ha valami kód-problémátok van, először keressétek az újságban – azért a régebbi számokban is van –, ha pedig nem találjátok, akkor a következő számban biztosan benne lesznek a legújabb csalások.

ZED
ZED@ZED.HU

Lapszemle

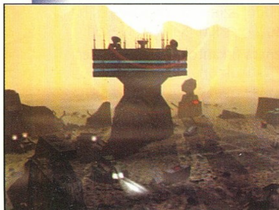
A ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ezt szolgálja a cikkek felépítése és a Másik vélemények mellett Lapszemle rovatunk is. Magyar testvérlapjaink és a nagy angol, amerikai és német magazinok véleményét ismerhetitek meg egy-egy játékról. Reméljük, a kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!

▼ WARZONE 2100

Az év eddigi legnagyobb kellemes meglepetése volt a Warzone 2100: amíg mindenki a Tiberian Sun elkészültét várta lélegzetvisszafojtva, a Pumpkin Studios fejlesztői egy igazi klasszikus remekművel ajándékozták meg a real-time stratégiák kedvelőit...

„A Warzone azon játékok közé tartozik, melyek még hosszú hetek elmúltával sem vesztik el varázsukat. Sőt, a program igazi erényei csak az első néhány küldetés után domborodnak ki. A grafikusok nem alkottak feledhetetlent – igen nagy szerencse, hogy maga az engine kiköszörüli ezt a csorbát. Egy szó mint száz, a Warzone kötelező darab, s nem csak a C&C-megszállottak számára. Egy újabb Eidos-remekmű – ezúttal copfos néni nélkül." – 576 Kbyte





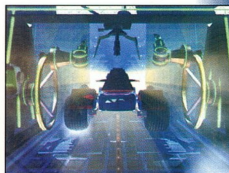


„Már-már azt hittem, hogy majd' egy évnyi unalmas C&C-klónözön, és az egy szem élvezhető Brood War után szép lassan kihal a real-time stratégia műfaja, amikor jött a Warzone 2100, és nagyon gyorsan meggyőzött az ellenkezőjéről! Igazság szerint semmi olyat nem nyújt a játék, amit eddig ne láthattunk volna valahol, de a „kölcsönzött" ötletek keverésével és a nagyszerű, Total Annihilation-szerű 3D engine-nel az év eddigi legjobb real-time stratégia/akció játéka sikerült a Warzone-ból!" – Gamecenter

„A Warzone 2100 igazi élvezet a szemnek – gyors és szépen kidolgozott grafika, ami szabadon forgatható és zoomolható. Jó ötlet, hogy a küldetések során kifejlesztett technológiáidat és a felépített robotjaidat át tudod vinni a következő pályára. Az egységek sokszínűsége új mélységet ad a játéknak, ez adja a hamisítatlan Warzone-élményt. Csak a hangeffektekre lehet némi panaszunk, no meg a játékmenetben tapasztalható gyermekbetegségekre, amikor a játékos a posztapokaliptikus háború pokla helyett kénytelen hosszasan a mikromenedzsmenttel foglalkozni." – PC Accelerator

„A Pumpkin Studios fejlesztői biztosan sokat játszottak a konkurencia játékaival – ez egyrészt azon a magabiztosságon látszik, ahogyan a készítők fel merték rúgni a kategória hagyományosnak számító korlátait, másrészt rengeteg ötletet vettek kölcsön más programokból. A lopott ötletek mixelése az eredeti játékelemekkel azonban hihetetlenül jól sikerült! Izzadhatnak a Tiberian Sunban reménykedő Westwood-főnökök..." – Adrenalin Vault





„A real-time játékok hosszas tündöklés után az utóbbi időben mintha kissé gödörbe jutottak volna, szinte kizárólag fantáziátlan klónok láttak napvilágot a stílusban. Közeleg a TA: Kingdoms és a Tiberian Sun megjelenése, a műfajt mégis egy meglepetés-ember, az Eidos Warzone 2100-a ébresztette fel Csipkerózsika-álmából. Az újítások a maguk egyszerűségében zseniálisak, az egységek „saját kezű" összerakása fantasztikus élménnyé varázsolja a poros Starcraft-taktikákba belefáradt emberek multiplayer meccseit. A bámulatos mesterséges intelligencia és a nagyszerű 3D engine már csak a hab a tortán..." – Gamespot

▼ LANDS OF LORE III

Vajon sikerül-e a Dune 2000 által okozott csorbát kiköszörülni a Westwood legendásan jó hírnevén? Nagyjából ez volt a tétje a Lands III sikerének vagy bukásának. A program fogadtatása azonban elég vegyesre sikeredett...

„A Westwood állítása szerint megpróbáltak visszatérni a Lands of Lore első részének felépítéséhez, de ennek nyomát sem láttam. Szakítottak a lineáris játékmenettel, ám nekem nem tűnt elég kiforrottnak a játék, nem igazán ragadott magával egy-egy történet. A LOL 3 a megoldandó feladatokat tekintve árnyéka a második résznek, főleg sablonokból építkezik, többféle befejezés és játékmenet is hiányzik belőle. Kicsit



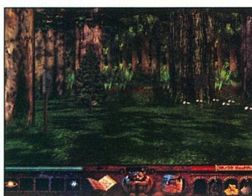




többet vártam, és arra gondolni sem merek, hogy mi lesz a következő részben – mert állítólag terube vették." – 576 KByte

„Egy újabb kalandjáték a boltok polcain (ritka, mint a fehér holló!), nagy római sorszámmal a doboz oldalán – úgy látszik, a Grim Fandango volt az utolsó eredeti játéka a műfajnak... Nem vagyok a folytatások esküdt ellensége, nagyon szerettem a King's Quest 8-at, és nagyon várom az Ultima Ascensiont is, csakhogy egy folytatásnál nem elég a bevált engine-t új grafikai elemekkel feltölteni! Bár a LOL3 száz órányi játékidőt ígér, a sorozat hangulata a sorszámozással fordított sorrendben változik, így a játék összességében mélyen alulmúlja azt, amit a Westwoodtól elvárhatunk..." – Gamecenter





„Meglehetősen vegyes érzelmek alakultak ki bennem a programmal kapcsolatosan. Az intro elég látványos, melyet már megszokhattunk a Westwoodtól, viszont sajnos a játék grafikájáról nem mondható már el ez. Bizony a grafikai megoldás nem lett sokkal jobb, mint az előző részben, holott pedig éppen ezt kritizálták a legtöbben annak idején.

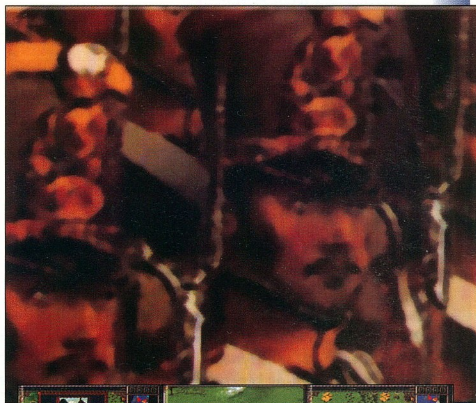
Pozitív része viszont a játéknak a jó történet, amely segít fenntartani az érdeklődést a kalandozásunk során. Összességében véve nem rossz program a Lands of Lore III, de sajnos nem éri el az első rész színvonalát. A történet, a hangulat azonban megragadó és úgy gondolom, hogy a meglévő negatívumok ellenére minden kalandjátékot kedvelőnek kötelező darab." – PC Dome



▼ IMPERIALISM II

Vajon elég-e egy játék sikeréhez a kategória követelményeinek való teljes mértékű megfelelés, grafikai parádé nélkül? A sajtóvisszhang alapján úgy tűnik, nem nagyon...

„Mini Civilization, sajátos játékfilozófiával. Kicsit már ódivatú ez a Risk-szerű stílus, bár szó se róla, ezt az előző rész óta rendesen kibővítették. Ha eléggé leegyszerűsítve is, de hihetetlenül jól szimulálja egy ország gazdaságának a működését. Mindezek tetejébe a gépi ellenfelek piszok jól játszanak még könnyű fokozaton is. Szóval maga a játék nagyon jó, ha valaki kedveli ezt a kissé avítt stílust és hozzászokik néhány gyermekbetegségéhez. Stratégia fanoknak mindenképpen muszáj egy próbát tenniük vele." – 576 Kbyte





„Szereted a stratégiát, de ki nem állhatod a real-time programok „klikkelőbajnokságait"? Eljött a Te időd, a hagyományos, körökre osztott stratégiák a reneszánszukat élik – az Alpha Centauri és a Heroes 3 után itt az Imperialism II! A probléma csupán az vele, hogy a másik két említett játékkal szemben nem tud fantasztikusan szép grafikát, magával ragadó hangulatot és abbahagyhatatlanul izgalmas játékmenetet felmutatni – így marad az élethű és komplex szimuláció, ami ma már nem biztos, hogy elég a sikerhez..." – Gamespot

„A játék hangulatáról csak annyit, hogy szerintem nagyon eltalálták a készítők még a látványban tapasztalható hiányosságok ellenére is, amin igazából egy megrögzött stratéga könnyen átsiklik. Úgy stílusában engem talán a C64-es Defender of the Crown c. alapműre emlékeztet. Jóllehet az Imperialism II korántsem nevezhető alapműnek, azért kellemes órákat tud szerezni az embernek. Azt a szintet még nem éri el, hogy azt mondhassam róla, hogy kötelező darab, mindenesetre bátran ajánlom a műfaj kedvelőinek." – PC Dome

„Szomorúan figyelhettük meg néhány éve, ahogy az Imperialism elsikkadt a Civ-klónok csillogó-villogó tömegében, és sajnos aligha-nem ez a sors vár a folytatásra is. Annak ellenére, hogy a játékban hihetetlen mélységű szimuláció rejtőzik, elképesztően bonyolult és élethű, a gyenge grafika és hangulat miatt egyszerűen nem fog tudni labdába rúgni az Alpha Centauri vagy a Call to Power mellett." – Gamecenter

Multimédia Cosmopolitan Virtual Makeover

Monitorom, monitorom, mondd meg nékem...

A hiúság és a szépítkezés valószínűleg azóta van jelen életünkben, amióta az ősember/ősasszony először nézett bele egy tó vizébe és először kapott képet arról, hogyan is néz ki valójában. Azóta a szépségre egész iparágak épültek, a kezdetleges csontékszerektől eljutottunk a hajfestékig és a színes kontaktlencséig, és nyugodtan kijelenthetjük: felszínes világunkban soha nem volt még olyan fontos az ember külseje, mint napjainkban. Ezt ismerte fel a Segasoft, amikor a Cosmopolitan nevű ismert női magazinnal karöltve megjelentette a Cosmopolitan Virtual Makeover című gyűjteményét, amelynek segítségével a monitor képernyőjén bárki átalakíthatja külsejét. A program egyébként három, már korábban megjelent Cosmo CD-t foglal össze, egyértelmű tehát, hogy a szépségápolás már a számítógépes piacon is helyet követelt magának.

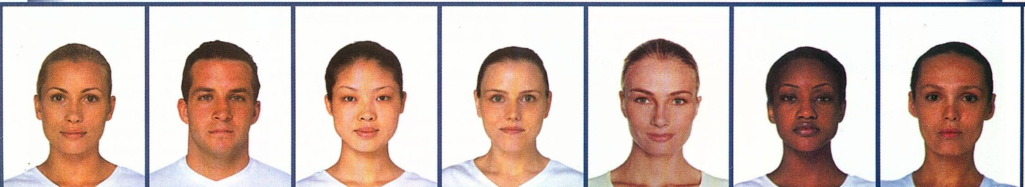
Az igazat megvallva, én először el nem tudtam képzelni, hogy ki fogja használni ezt a szoftvert. Tudniillik, nem nagyon hittem, hogy közös halmaza lenne a Cosmopolitan magazin olvasótáborának és azoknak, akik szabadidejüket a számítógép előtt töltik. Nem tagadom, kétkedve vetettem alá magam a virtuális átváltozásnak. Miután végignéztem a programban megtalálható hét modell arcát, úgy döntöttem, inkább a sajátomat scannelem be. Na nem mintha szépségem felérne egy modellével, de a CD-n található felhozatal egy kicsit kiábrándító (ha már egyszer a dobozról Claudia Schiffer és Dobó Kata kaliberű lányok mosolyognak, szebb hölgyeket illett volna betenni a programba...). Az első probléma itt jelentkezett, ugyanis nehezen találtam olyan képet, amelyik megfelelt a Virtual Makeover elvárásainak. A szoftverben csak olyan színes portrét érdemes használni, amelyen az alany egyenesen a kamerába mered, nem látszanak a fogai, hátul össze van fogva a haja, és nincs rajta semmi zavaró (szemüveg, kalap, ékszer...). Amikor végre az arcom a monitorról nézett vissza rám, elkezdtem a nagy munkát!

A frizurák kipróbálásával kezdtem, ami igen pozitív csalódásként ért. Rengeteg hajkölteмény közül válogathatunk a tépett kisfiústól kezdve a hódító dámán keresztül egészen a copfba font kislányos hajig. A legtöbb teljesen



illik a fejformára, bár némelyiknél látszik, hogy igazából grafikus trükk az egész. Ráadásul nemcsak a frizura hosszát, illetve formáját lehet változtatgatni, de a színét is (húsz árnyalatban), sőt, a mai divat szerint egyes tincseket be is lehet melírozni. Észre sem vettem, elrepült egy óra, és komolyan elgondolkoztam azon, hogy valami izgalmasabbra változtatom a frizurámat...

A virtuális sminkelés már nem nyújtott olyan élvezetet, mint a fodrászkodás. Először is, nagyon nehéz kiválasztani a bőrhöz megfelelő színeket (főleg az alapozáshoz), mert bármilyen jó a fénykép, a scanner és a monitor nem tudja visszaadni egy ember természetes fényben látható arcszínét. Másrészt a kép túl kicsi ahhoz, hogy kellően finom sminket lehessen produkálni vele. Hasonló a helyzet a szemhéjfestéknél is, a program nem tudja igazán jól visszaadni az árnyalatokat. A különböző színű kontaktlencsék alkalmazása jó ötlet, de – szintén a kis kép miatt – egyáltalán nem látványos, ahogy a körülbelül 10x10 pixel méretű írisz zöldről kékre vált: szinte alig észrevehető a változás. A szemüvegek próbálgatása ellenben megint csak felkelti az ember már-már lankadó érdeklődését. Még akkor is, ha valakinek világ életében nem volt szüksége szemüvegre, jó móka kipróbálni, milyen lenne, ha... Talán ez a program legjobb és leghasznosabb része, tekintve, hogy több mint száz szemüveg közül lehet választani. A további kiegészítők közt találha-







tunk még kalapokat (néhány olyan hasznos darabbal kiegészítve, mint az úszósapka vagy a diplomaosztókon használt „tudóskalap"), arcszőrzeteket, valamint minden lány titkos vágyálmát, az esküvői fátylakat. Utóbbiak a hajviseletekhez hasonlóan változatosak és jól illeszkednek az arcra, de – lévén, hogy nem az egész esküvői ruha látható, csak a fejrész – ez inkább tetszetős, mint hasznos opció. A kész, átváltoztatott arcot ki is lehet nyomtatni, de értelemszerűen ez csak jó minőségű színes nyomtató esetén javasolt.

Összességében véve kellemes csalódás volt számomra ez a multimédia-termék, annak ellenére, hogy jó néhány hiányossággal „büszkélkedhet". Az arckép túlságosan kicsi (körülbelül 230x310 pixelnyi), sokkal hatásosabb lenne legalább kétszer ekkora méret. Néhány arcrészlet-felismerő rutint sem ártott volna a programba rakni, így ugyanis szinte minden arcelemet a felhasználónak kell kijelölgetni és pozícionálni, ami nem a legkorrektebb megoldás. Az átváltoztatás alatt szóló kétféle zenét nyugodtan kihagyhatták volna a programból, és gyárthattak volna helyette több férfiaknak való kiegészítőt, ebben a formában ugyanis az erősebb nem képviselői nem nagyon tudnak mit kezdeni a Virtual Makeoverrel (pedig a férfiak is hiúk, sőt...). A frizurás és a szemüveges rész viszont nagyon jó, fodrászatok számára kifejezetten használható, ha a kuncsaft nem tudja eldönteni, hogy milyen frizurát szeretne. Egy igazolványkép, egy gyors scannelés, és öt perc múlva a kliens már válogathat is a szebbnél szebb hajköltemények között. A Segasoft gondolt az internetezőkre is, a www.virtualmakeover.com címről újabb frizurák, fátylak és egyéb kiegészítők tölthetők le a szoftverhez. Minden kifogásom ellenére azt kell tehát mondanom, hogy a Cosmopolitan Virtual Makeover olyan program, amit hölgyeknek egyszer mindenképpen érdemes kipróbálni – hogy hosszabb távon mekkora élményt nyújt, az már más kérdés...

ERIKA

Cheat

Ha másképp már nem megy...

Sokak kérésének engedve feltámasztjuk a sokáig csak oldalak alján vegetáló, szétforgácsolt Cheat-rovatunkat. Ha egyik-másik kód esetleg többszöri próbálkozásra, kis- és nagybetűkkel, egybe és külön írva sem működne, nem kell pánikba esni: valószínűleg az adott játék egy másik verziójához való a kód (mások szoktak lenni ugyanis az európai és amerikai változat kódjai, a különböző demókéi szintén, néha még a hibajavító patch-ek is megváltoztatják a bűvös jelszavakat). Ez persze nem vigasztal senkit, de sebaj – megmarad a játék nyújtotta kihívás... ☺

FLIGHT UNLIMITED 2

A Shift+Alt+A billentyűkombináció használatával megmutatja azt a területet, amely felett a küldetés során repülnöd kell.

Quick Flight módban repülés közben nyomd meg az M gombot háromszor, hogy visszakerülj a Quick Flight képernyőre. Válaszd az Aircraft opciót, hogy megkapd a bónusz gépet.

Repülés közben írd be a „sulu" szót, és máris felcsendül a Star Trek zenéje.

ALIEN VS. PREDATOR

A játék folyamán a ~+F12 billentyűkombináció használatával hozható fel a konzol, ahol a következő kódok alkalmazhatók:

TENGERÉSZGYALOGOS

alienbot	Belép a játékba egy gép által irányított alien.
freakoftheuniverse	Isten mód.
giveallweapons	Megadja az összes fegyvert és lőszert.
marinebot	Belép a játékba egy gép által irányított tengerészgyalogos.
observer	Megfigyelő mód ki/bekapcsolása.
predobot	Belép a játékba egy gép által irányított predator.
showcoords	Megmutatja a szint koordinátáit.
showfps	Megmutatja a framerate-et.



PREDATOR

gimme_charge	Újratölti a predator energiakészleteit.
skullcollector	Isten mód.
giveallweapons	Megadja az összes fegyvert és lőszert.
marinebot	Belép a játékba egy gép által irányított tengerészgyalogos.
observer	Megfigyelő mód ki/bekapcsolása.
predobot	Belép a játéba egy gép által irányított predator.
showcoords	Megmutatja a szint koordinátáit.
showfps	Megmutatja a framerate-et.

ALIEN

theonedeadlycreautureevercreated	Isten mód.
giveallweapons	Megadja az összes fegyvert és lőszert.
marinebot	Belép a játékba egy gép által irányított tengerészgyalogos.
observer	Megfigyelő mód ki/bekapcsolása.
predobot	Belép a játékba egy gép által irányított predator.
showcoords	Megmutatja a szint koordinátáit.
showfps	Megmutatja a framerate-et.

JETFIGHTER III

Ctrl+X	Minden levegőben levő célpontot elpusztít.
Shift+F	Maximális üzemanyag.
Shift+M	Maximális lőszer.

WARZONE 2100

A cheat kódok csak az 1.01-es patch-csel működnek.

Nyomd meg a T gombot, írd be a kódot, majd használd az Entert.

time toggle	Megállítja, majd újraindítja a küldetés időmérőjét.
get off my land	Megöli az összes ellenséges egységet a térképen.
show me the power	1000 egységnyi extra energiát ad.
hallo mein schatz	A következő küldetésre ugrik.
work harder	Befejezi az éppen folyamatban levő kutatásokat.
double up	Minden egységed kétszer erősebbé válik.
kill selected	Megöli az éppen kiválasztott egységeket.
easy	Easy nehézségi fokra kapcsol.
normal	Normal nehézségi fokra kapcsol.
hard	Hard nehézségi fokra kapcsol.
john kettley	Megváltoztatja az időjárást: hó, eső, tiszta idő.
biffer baker	Az egységek szinte elpusztíthatatlanná válnak.
shakey	A képernyő megrázkódik, amikor az egységek felrobbannak.



STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

A „-Mudd" szó beírásával kezdd a játékot (nagy M betűvel). Ezzel a következő kódok válnak elérhetővé:

F9	100%-kal növeli a kutatásokat.
F10	10 000 kreditet ad.
F11	Térkép ki/bekapcsolása.

Ha meg akarod nézni a játék néhány képernyőjét, a következő kódokat írd be:

-bones	Azt a jelenetet mutatja meg, amikor szövetséget kötsz valakivel.
-gorn	Az a jelenet, amikor elveszíted a játékot.
-kirk	Megmutatja azt a képernyőt, amikor elpusztítasz egy bolygót.
-picard	Az a jelenet, amikor Te uralod az egész galaxist.

ELDER SCROLLS: REDGUARD

Az F12 megnyomásával lehet a konzol ablakát aktiválni. Ezután be kell írni: Item add, <tárgy száma> (amit a következő listából lehet kiválasztani).



2	Arany.
3	Erősítő ital.
4	Gyógyító ital.
5	Láthatatlanság gyűrűje.
6	Vola gyűrűje.
7	Szablya.
8	Rozsdás kulcs.
9	Arany kulcs.
10	Ezüst kulcs.
11	Amulett.
12	Lélekkő.
13	Lélekkard.
14	Feszítővas.
15	Peg rúna.
16	Peg rúna 2.
17	Peg rúna 3.
19	Orkvér.

21 Póktej.
23 Ektoplazma.
25 Hist-nedv.
27 Törpe tankönyv.
28 Törpe szerszám.
29 Üvegcse.
30 Elixírrel töltött üvegcse.
31 Vasnehezék.
32 Vödör.
33 Vízzel teli vödör.
34 Gauntlet rúna.
35 Elf varázstárgyak könyve.
37 Redguard hősök könyve.
38 Hammerfalli növények könyve.
39 Makio térképe.
40 Bőrerszény teli arannyal.
41 Crendel ellopott térképe.
42 Ezüst hajó.
43 Lapát.
44 Aloe.
45 Fáklya.
46 Monokli.
47 Zászló.
48 Ezüst medál.
50 Joto börtöntérképe.
51 Lillandril flaska.
52 Hundings talizmán.
53 Iszara naplója.
54 Toll.
55 Kithral naplója: A halott szerzetes.
56 Folks könyve az égről.
57 Izsara titkos naplója.
58 Csillagkő.
59 A raktárház kulcsa.
60 Kulcs Iszara házához.
61 Varázslat.
64 Üres üveg.
65 Üveg vízzel.
66 Üveg vízzel és aloéval.
67 Erősítő ital.
68 Kötszer.
69 Véres kötszer.
70 Szablya.
74 Csontkulcs.

EXPENDABLE

A játékot a következő parancsok egyikével kezdd:

-mumford	Hodspodkins mód.
-whostayedlate	Rockhard mód.
-whostayedlateagain	Easter Egg mód.



MIDTOWN MADNESS

A játékot a következő parancsokkal kezdd:

-allrace
Elérhetővé válik az összes pálya.
-allcars
Elérhetővé válik az összes autó.

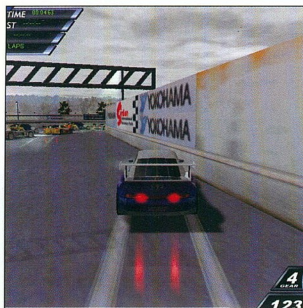




SPORTS CAR GT

A főmenünél írd be az „isi-cheesman" kódot, hogy aktiválhasd a cheat módot. Ezután gépeld be a következő kódok valamelyikét – szintén a főmenüben:

isi tbone	Az összes kocsi és pálya elérhetővé válik.
isi-corsica	A kocsi minden tulajdonsága maximumra ugrik.
isi-plague	GT3 csapat.
isi-aardvark	Jutalom krediteket kapsz.
isi-delicate	KittyCat mód.



F-22 LIGHTNING III

A játék folyamán használd a Ctrl + Enter kombinációt, majd írd be a következő kódok valamelyikét, végül ismét nyomd le az Entert.

the truth is out there	Végtelen mennyiségű lőszer.
fight the future	Lőszerkészletek feltöltése.
trust no one	Sérthetetlenség.
black oil	Üzemanyagkészletek feltöltése.
i want to believe	Nem törik a gép.
ghostpit	Láthatatlan repülőgép.

RAGE OF MAGES II

A térképnél nyomd meg az Entert és írd be: „##Coward" a cheat mód aktiválásához. Ezután gépeld be a következő kódok valamelyikét:

#modify self +god	Isten mód.
#modify self +spells	Összes varázslat.
#kill all	Megöli az összes ellenséges egységet.
#create [mennyiség Gold	Extra arany.
#pickup all	Felveszi az összes zsákot.
#show map	Megmutatja az egész térképet.
#hide map	Elrejti a térképet.
#victory	Az aktuális kört azonnal megnyeri.
#event [szám]	Megmutatja az egységek beszélgetését.

MADDEN NFL 99

A következő kódok elérhetők:

BESTNFC	NFC All-Stars csapat.
AFCBEST	AFC All-Stars csapat.
BOOM	Madden '98 csapat.
IMTHEMAN	Stats Leaders csapat.
PEACELOVE	All 60s csapat.
BELLBOTTOMS	All 70s csapat.
HEREANDNOW	All 90s csapat.
TURKEYLEG	Madden All-Time Greats csapat.
THROWBACK	75th Anniversary csapat.
GEARGUYS	NFL Equipment csapat.
WELCOMEBACK	'99 Cleveland Browns csapat.
INTHEGAME	EA Sports csapat.
EA STADIUMS	EA Stadion.
DOGPOUND99	Cleveland Stadion.
THEHOGS	RFK Stadion.
NOTAFISH	Old Miami Stadion.
SOMBRERO	Old Tampa Bay Stadion.
FOR RENT	Astrodome Stadion.
OURHOUSE	Tiburon Stadion.
STICKEM	Original Oakland Stadion.
Extra pénz	Az egeret mozgasd el a bal felső sarokba, majd használd a Ctrl + 4 kombinációt.

Star Wars™ Episode I The Phantom Menace™

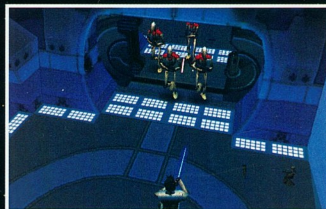
▼ Activision/LucasArts



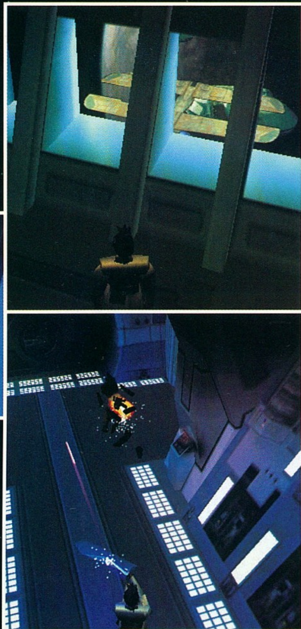
1. PÁLYA

FELADATUNK: eljutni a hangárba.

Ezen a pályán Obi-Wan Kenobit irányíthatjuk. A bevezető szöveg után beszéljünk a robottal, de gyorsan hagyjuk el a helyiséget, mert a padlóból mérgező gáz tör elő. Öljük meg az összes droidot, a bal oldali szekrényből pedig vegyük fel a gránátot. Ha esetleg megsérültünk volna, ne hagyjuk itt a gyógyítást! A jobb oldali szobából hozzuk el a lézerpisztolyt. Haladjunk a folyosón egészen az R2-ig, amely éppen egy ajtót javít. A jobbra levő két harci robotot pusztítsuk el, majd menjünk át a kis ajtón. A vezérlőpanel segítségével nyissuk ki az ajtót, majd menjünk is át rajta. Balra nem érdemes mennünk, mert zsákutcába jutunk, haladjunk inkább jobbra. Kis idő múlva egy zárt ajtóhoz érünk. Az irányítószobában levő gombot nyomjuk meg, majd menjünk be a kinyílt ajtón. Nyomjuk meg az itteni gombot, s a zárt ajtó máris kinyílik. Kövessük Qui-Gont egyenesen, de sajnos pontosan az orrunk előtt záródik be a következő ajtó, sőt, néhány harci robot is megjelenik. Harc helyett



fussunk jobbra, majd a bal oldali kicsi nyíláson ugorjunk be. Menjük az alagútban tovább, a robotokat intézzük el, mert veszélyesek lehetnek az egészségünkre! Ez a terület egy labirintusra emlékeztet, de azért nem olyan nehéz. Haladjunk folyamatosan jobbra, amíg egy ajtóhoz nem érünk, amelyen két piros háromszög-szerűség van. Az ajtótól jobbra találjuk a nyitógombot, de nagyon gyorsnak kell lennünk, mert hamar bezárul. Miután bejutottunk a szobába, nyomjuk meg az ott található gombot, majd fussunk ki a folyosóra, és a következő sarkon kanyarodjunk jobbra, majd menjük át a frissen kinyitott ajtón. Most menjünk egyenesen a folyosón, amíg egy olyan helyre nem érünk, ahol három kék és egy piros ajtó van. Pontosan a piros ajtóval szemben van egy szoba két ládával és egy lyukkal a padlón. Ugorjunk le a lyukon és öljük meg a robotokat. A gombbal nyissuk ki a nagy ajtót, majd beszélgessünk el az öreg figurával. Menjünk be a kerek szobába és verjük szét a fénykardunkkal a vörös ajtó energiaellátását biztosító készüléket. Másszunk ki a lyukból, majd menjük át a vörös ajtón. Fussunk gyorsan jobbra és használjuk a liftet. Fent menjünk be a sötét folyosóra és sétáljunk addig, amíg meg nem halljuk Qui-Gon hangját: „Obi-Wan!". Menjünk előre és nézzünk balra. Sétáljunk előre, amíg meg nem szólít ismét. Úgy tűnik, keresnünk kell egy másik űrhajót. Menjünk, amíg a folyosó véget nem ér. Egy lift van itt, de nincs irányító mechanizmus hozzá – ezt meg kell keresnünk! Sétáljunk tovább egészen addig, amíg egy lila fal nem zárja el a továbbvezető utat. Használjuk a panelt, ezáltal a fal elmozdul. Menjük tovább a következő panelig, és használjuk azt is. A platformon jussunk át a túloldalra, nyomjuk meg a gombot, és siessünk vissza a lifthez. Lent menjünk jobbra, majd keressük meg azt a platformot, amelyre ráállva vége az első szintnek...



2. PÁLYA

FELADATUNK: megkeresni Qui-Gont.

Forduljunk balra és kezdjük el úszni. Miután partot értünk, öljük meg a robotokat és távozzunk balra. Keressük meg Jar Jar Binkset, beszélgessünk vele, majd kövessük. A szakadékos résznél kerüljük meg a sziklát, és toljuk rá a fatörzset. Ugorjunk fel és menjünk előre. Közben folyamatosan nézegessünk lefelé, amikor meglátjuk Jar Jart, ugorjunk le és kövessük. Másszunk be a vízbe, haladjunk előre, amíg a platformokhoz nem érünk, tegyük azt, amit Jar Jar mond, azaz ugrándozzunk fel a platformok tetejére. Miután felértük, ismét kezdjük el követni Jar Jart, és a kis sziklánál forduljunk jobbra. A tónál a „szigeteken" kell átugrándoznunk, tegyünk így, amíg újból nem tudunk szót váltani Jar Jarral. Ezután próbáljunk meg átugrani a túloldalra (nem túl könnyű)... Természetesen továbbra is Jar Jart kövessük. A fatörzset lökjük be a lyukba, ugorjunk fel rá, majd fel az indára. Fent másszunk jobbra, amíg csak tudunk, majd ugorjunk le. Ismét összefutunk Jar Jarral, de rengeteg harci robottal is, akiket természetesen ki kell iktatnunk. A csata végeztével menjünk jobbra és keressük meg Qui-Gont és Jar Jart.

3. PÁLYA

FELADATUNK: Jar Jar Binks kiszabadítása.

Beszélgessünk Qui-Gonnal, majd hagyjuk el a helyiséget. Menjünk balra és vegyük fel az energiagolyókat. Távozzunk, majd sétáljunk el az akvárium mellett egészen a kis szállító „buborékig" és nyomjuk meg a gombot. Néhány gungan vár ránk, de fogadjuk meg Qui-Gon tanácsát, és ne bántsuk őket. Az utunkban álló őröket az Erő segítségével tolhatjuk arrébb. Menjünk tovább, amíg a zárt üvegajtóhoz nem érünk, majd beszélgessünk el az itt álló gungannal. Sétáljunk tovább, ugorjunk át a túloldalra és használjuk a következő „buborékot". Az ezután jövő rész igen gyilkos, nagyon precízen kell ugrándoznunk! Ha ezzel megvolnánk, sétáljunk tovább, szedegessük fel az energiagolyókat és használjuk a következő „buborékot". Sétáljunk végig az úton, amíg egy újabb rejtvényhez nem érünk. Nyomjuk meg a gombot és rohanjunk fel a rámpán az ajtóhoz. Menjünk el a gungan őrig, beszélgessünk el vele, majd használjuk az Erőt a továbbjutáshoz. Jussunk át a következő „buborékon", keressük meg a zárt ajtót, amelyen egy piros tekercs van, kerüljük meg az egészet, amíg az erőtérrel védett panelhez nem érünk. Toljuk a dobozt abba sarkokba, ahol nincs oszlop és nyomjuk meg a gombot. Hoppá, az egyik oszlop eltűnt! Folytassuk ezt, amíg az összes oszlop el nem tűnik, majd miután az erőtér kinyílt, ugorjunk be a lyukba: Mozgassuk a dobozt ahhoz az oszlophoz, amelyiknél a gomb van. Nyomjuk meg, majd ugorjuk az oszlop tetejére (a dobozról), és próbáljunk meg átlendülni a kinyílt ajtón. Menjünk át az ajtón és beszéljünk a gungannal. Folytassuk utunkat a következő „buborékig". Az elágazásnál először menjünk balra és beszélgessünk Jar Jarral, majd kövessük. Amikor megtaláljuk Qui-Gont, akkor van vége a pályának.



4. PÁLYA

Feladatunk: eljutni a palota kapujához.

Ugorjunk be vízbe és ússzunk gyorsan felfelé. A jobbra látható lépcsőkön menjünk fel a kis tóhoz. Ugorjunk bele – minél messzebb a vízeséstől. Próbáljunk meg a vízben levő köveken ugrándozni, mert addig sem érhetnek el a gyilkos halak. Haladjunk addig, amíg az egyik falon három kis vízesést nem látunk. Forduljunk feléjük, és sétáljunk fel a bal oldalon látható lépcsőn. Ezután ugrándozzunk át a három vízesésen, majd a járat végén lőjünk bele néhányszor a jobbra látható ezüst színű valamibe. A következő területen lőjünk bele a balra látható gombba, hogy a rózsaszín erőteret eltüntessük. Menjünk át a hídon, majd induljunk el balra. Most elég nehéz dolgunk lesz, mert meg kell ölni mindenkit. A sérült őrtől kérdezzük meg a kapuhoz tartozó kódot, amit a kapunál a másik strázsának áruljuk is el. Miután átjutottunk a kapun, kövessük az utat, amíg egy kis tóhoz nem érkezünk. A lépcsőn menjünk fel és nyomjuk meg a gombot. Ugorjunk be a vízbe, majd másszunk ki, sétáljunk fel a lépcsőn és nyomjuk meg a következő gombot. Másszunk le a lépcsőn és nyomjuk meg a gombot, ami eddig víz alatt volt. Keljünk át hídon. A következő híd leeresztéséhez meg kell lőnünk a fejünk felett található gombot. Keljünk át a hídon. A palota kapujának kinyitásához két gombot kell meglőnünk, egyik a bal, a másik a jobb oldalon található, elég magasan.



5. SZINT

Feladatunk: megvédeni a királynőt, eljutni a hangárba.

Kövessük a lövöldözés elől menekülő királynőt. A kertben elmondja, hogy a szobor mögött egy titkos átjáró van. Toljuk arrébb a szobrot és menjünk be. Sétáljunk addig, amíg egy beragadt ajtóhoz nem érünk. Ugorjunk fel az erkélyre, majd nyissuk ki a királynőnek az ajtót. A lépcső alján a királynő közli, hogy ő itt marad, amíg mi körülnézünk. Tegyünk is így, de néha ellenőrizzük, hogy nem támadta-e meg valaki. Menjünk előre, amíg arra a helyre nem érkezünk, ahol egy tank és egy zárt kapu található. A kaput nyitó gomb pontosan a tank mögött van. Menjünk fel a hídra, ahol egy sérült ember vizet kér tőlünk. Ugorjunk le a hídról ott, ahol hiányzik a kerítés. Kövessük az utat, másszunk fel a lépcsőkön és vegyük fel a vizes flaskát. Nyomjuk meg a piros gombot és adjuk oda az embernek a vizet. Menjünk át a hídon, amíg a tank mögötti helyre nem érünk. Nyomjuk meg a piros gombot, amivel végre kinyithatjuk a zárt kaput. Menjünk vissza a királynőhöz és mondjuk neki, hogy kövessen. Lassan menjünk! A kapu előtt ismét beszélgessünk vele, és mondjuk meg neki, hogy a kaput már kinyitottuk. Menjünk be és öljük meg a harci droidokat (a királynőt legjobb lesz, ha addig valahol biztonságba helyezzük). Miután ezzel megvagyunk, haladjuk tovább a páncélozott ajtókig. Sétáljuk fel a lépcsőn (egy csillag alakú jel van a földön előtte), majd másszunk ki az ablakon. Keressük meg a kötelet, másszunk fel a platformra, majd keressük meg a piros gombot, ami a páncélozott ajtót nyitja. Menjünk át a kinyílt ajtón a királynővel, majd mondjuk neki, hogy várjon egy kicsit, amíg mi felderítjük a terepet. A felhúzott hídon ugorjunk át, menjünk be a szobába és sétáljunk fel a lépcsőkön az erkélyre. Itt lőjük meg a túloldalon levő gombot, amivel leereszthetjük a hidat. Menjünk vissza a királynőért és kísérjük tovább. A következő helyen, ahol megáll a királynő, ugorjunk fel, sétáljunk el a járat végégig, intézzük el a harci robotokat – ezután már nincs is más dolgunk, mint szép lassan elkísérni a királynőt a hangárig...









6. PÁLYA

Feladatunk: megkeresni Anakint, Jar Jart és a podracer alkatrészeit.

Ez a szint nem túl nehéz, mert nem kell igazán sokat harcolnunk. Igyekezzünk minél távolabb húzódni a javáktól, különben lőni kezdenek ránk. Az a legjobb, ha nincs nálunk fegyver, mert akkor nem nagyon kötnek belénk (néha azért igen). Sétáljunk előre, amíg be nem érünk a városba. Beszélgessünk el, akivel csak tudunk. A városban négy fontosabb utca van: piros, fekete, kék és narancssárga. A piros az, amelyen bejöttünk a városba, jobbra a fekete és a kék, balra pedig a narancssárga utca van. Sétáljunk a kék utcán, amíg ahhoz a kereskedőhöz nem érünk, aki azt mondja, hogy „Stand back because I'm going to slash all my prices!". Beszélgessük el vele, majd menjük tovább balra. Menjük egészen addig, amíg balra egy szörnyet nem látunk. Vele szemben van Padme, társalogjunk el vele is. Sétáljunk tovább, haladjunk el a rabszolgák mellett egészen az utca végéig, ott forduljunk balra. Itt van Shmi, beszélgessünk vele is, majd

kövessük és társalogjunk Anakinnel is. Most kövessük őt, ugyanis elvezet minket Wattóhoz. A szeméttelepen ugrándoznunk kell egy keveset, hogy követni tudjuk Anakint. Ha ügyesek vagyunk, hamarosan megérkezünk Watto boltjához – elbeszélgethetünk vele is. A diskurzus után vegyük fel az üzemanyag-átalakítót, amit Watto ledobott a földre. Menjük ki és beszélgessük Anakinnel. Ezután forduljunk ismét Padméhez – úgy tűnik, nekünk kell megkeresnünk Jar Jart, mert ő nem találja. Ezután beszélgessünk a közelben álldogáló kék színű „lánnyal". Sétáljunk vissza ahhoz a kereskedőhöz, akivel korábban beszélgettünk, és cseréljük el az üzemanyag-átalakítónkat. Menjünk tovább a kék utcán, amíg az ismert zöld szörnyeteghez nem érünk. Menjünk be az épületbe, beszélgessünk el Jar Jarral, és mondjuk meg neki, hogy menjen el Wattóhoz. Kövesük Jar Jart, majd beszélgessünk a rózsaszín ruhás hölggyel. A lépcsőn nem tudunk bejutni, de az erkélyről lelógó kötélen már igen. Menjünk vissza a narancssárga utcára, sétáljunk fel a lépcsőkön a szobába, majd távozzunk a másik oldalon. Menjünk addig, amíg a kötélhez nem érkezünk, ugorjunk fel rá és lendüljünk át a túloldalra. Selbuba szobájában találjuk magunkat. Távozzunk és menjünk addig, amíg egy újabb kötélhez nem érkezünk. Jussunk át segítségével a túloldalra. Végre megérkeztünk abba az épületbe, ahová igyekeztünk. Bent menjünk hátra és öljük meg a ketrecből kiszabaduló szörnyet. Ezután szabadítsuk ki a fiút, majd verjük szét a generátort a lézerkarddal. Kövessük a fiút, amíg az anyjához nem érünk. Beszélgessünk el vele, jutalmunk nem marad el: egy újabb alkatrész a podracerhez! Ezután sétáljunk el a rabszolgákhoz, és segítsünk a fickónak, akinek megtámadták a házát. Miután megöltük a támadókat, menjük hátra, ugorjunk le az erkélyről, és védjük meg a kereskedőt, akit ki akarnak rabolni. Cserébe egy újabb alkatrésszel gazdagodunk. Ha minden igaz, megvan az összes szükséges alkatrészünk – menjünk vissza Anakinhez és beszélgessünk el vele ismét.

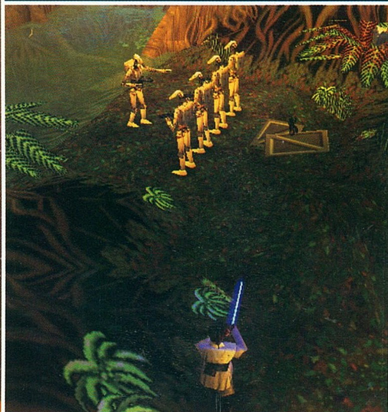


árt, ha itt nagyon jól begyakoroljuk a fénykard kezelését, később még igen nagy szükség lesz rá!

9. PÁLYA

FELADATUNK: megvédeni a királynőt.

Ezen a szinten Panaka kapitányt irányítjuk, ami nem túl jó hír, mert elég gyenge karakter. A fő feladat itt is a királynő megvédése, ezért folyamatosan ellenőrizzük, hogy nem támadta-e meg valaki. A pálya elején gyorsan öljünk meg mindenkit, jussunk el a mozgó platformra, amelyen a droid van, akivel beszélgessünk el. Menjünk be az irodába és cseveg-





7. PÁLYA

FELADATUNK: megkeresni Jabbát, Wattót és Anakint.

Menjünk előre és keressük meg a kék lányt, akivel az előző pályán beszélgettünk. Szólítsuk meg ismét, majd kövessük fel a lépcsőn. Tegyük azt, amit mond, és sétáljunk tovább. Kis idő múlva belepottyanunk egy lyukba. Sétáljunk tovább a pénz felé. Itt az idő, hogy legyőzzük Jabba kedvencét. Miután meghalt, távozzunk. Beszélgessünk el Teemtóval, majd mellette álló barátjával is. A bárban rendeljünk egy italt, vigyük el Teemtónak, majd tegyük ugyanezt a barátjával is. Ezután Teemto elvezet minket Wattóhoz. Amikor azt mondja, hogy várjunk itt, ne hallgassunk rá, kövessük tovább! Beszéljünk Wattóval, majd menjünk vissza a bárba, ezután folytassunk utunkat az arénába, ahol keressük meg Anakint. Kövessük a kis kék lényt, aki ellopott egy darabot Anakin podraceréből. Miután utolértük, mozgassuk el a hátsó fal egy darabját. Bent öljük meg a lényt (nem olyan egyszerű) és vigyük vissza az alkatrészt Anakinnek.

8. PÁLYA

FELADATUNK: Darth Maul figyelmének elterelése.

Hagyjuk el a várost, majd öljük meg a repkedő és ránk lövöldöző gépezeteket. Miután összefutottunk Darth-szal, nincs más dolgunk, mint a lézerkarddal csapkodni, ezzel elterelni a figyelmét a többiekről és a generátorról. Sajnos megölni nem tudjuk, néhány perces csata után menjünk vissza a hajójához, és máris vége a pályának. Nem

jünk a robottal. Ezután sétáljunk vissza az R2-es robothoz és beszéljünk az asztal mögött levő emberrel. Utána szólítsuk meg a jobb oldali embert, aki egy jegyet próbál meg nekünk eladni. Ezután beszélgessünk el a kék ruhás emberrel és adjuk el neki a távcsövet száz egységnyi pénzért. A másik fickóval alkudozzunk addig, amíg ezért az összegért oda nem adja a jegyeket. Menjünk vissza a robothoz, aki kinyitja nekünk az ajtót. Menjünk át rajta, majd a lövöldöző robot után haladjunk tovább előre. Sétáljunk addig, amíg oda nem érünk a lyukhoz, amiben egy lift és két doboz van. A mozgatható dobozt toljuk a falhoz és másszunk fel az irányítóterembe. A bal oldali kart húzzuk meg, majd – miután a panel ismét zölden világít – még egyszer tegyük ugyanezt. Az erőtérből kiszabadult dobozt toljuk rá a liftre, és a bal oldali kart

rántsuk meg harmadszor is. A lent maradt dobozt toljuk a lift közelébe és ugrándozzunk fel rajta. Miután felértünk, toljuk előre a dobozt, segítségével már felugorhatunk az addig elérhetetlen platformra. A túloldalon másszunk be a második ablakon és nyomjuk meg a bent található gombot, majd távozzunk jobbra. Egy ugrással elérhetjük a következő ablakot. Másszunk be és kövessük az utat a raktárba! Itt a dobozok tologatásával némi lőszerre és gyógyításra lelhetünk. Ezután haladjunk tovább, amíg a kereskedőkhöz nem érünk. Menjünk fel a lépcsőn, majd használjuk a balra levő liftet. Itt öljünk meg néhány ellenséget, amíg meg nem találjuk a lefelé vezető liftet. Kövessük a sötét folyosót, amíg egy nagy ajtóhoz nem érünk – természetesen menjünk át rajta. A zsákutca végén a gomb segítségével lehívhatjuk a fal egy darabját. Tegyünk is így, majd álljunk a tetejére és várjuk meg, amíg felemelkedik. Használjuk a panelt, majd menjünk tovább egészen az irányítóteremig. Itt használjuk gyorsan a bal, majd a jobb oldali panelt. A megjelenő járaton gyorsan fussunk végig. Használjuk a következő panelt is, és fussunk tovább. A dobozos szobában álljunk meg és tologassuk addig a ládákat, amíg a fehér kódkártyát fel nem tudjuk venni. Húzzuk meg a kart, majd menjünk jobbra. A fehér panelen használjuk a kártyát. Menjünk be, öljük meg a rosszfiút, vegyük el tőle a piros kártyát és szabadítsuk ki a királynőt. Használjuk a panelt, majd fussunk előre. A piros kártyát természetesen a piros panelnél kell használni. Lent menjünk tovább addig, amíg a nagy lyukhoz nem érünk. Forduljunk balra és húzzuk meg a kart. Egy újabb kar válik láthatóvá, húzzuk meg azt is. Most már át tudunk kelni a túloldalra. Tegyünk is így, majd forduljunk balra. Húzzuk meg a királynő mellett levő kart, majd a túlsó sarokban láthatót is. Menjünk a következő karhoz és rántsuk meg azt is. Már csak egy kart kell meghúzni és szabad is a továbbvezető út. Menjünk tovább egészen a jelszót kérő ajtóig. A válasz: „Coruscant has lovely sunsets". Bent egy újabb kemény ellenség vár ránk, legyőzése után menjünk előre, és hamarosan vége is a szintnek...





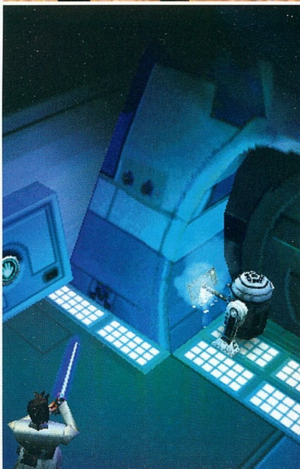
10. PÁLYA

FELADATUNK: a királynővel eljutni a palotába, Obi-Wannal követni Darth Mault.
Ezen a szinten folyamatosan váltakozik, hogy éppen melyik szereplőt irányíthatjuk. Bizonyos események bekövetkeztekor „szerepcsere" történik.





OBI-WAN: Vezessük csapatunkat egyenesen, amíg a hangárba nem érünk.
KIRÁLYNŐ: Menjünk előre és intézzük el a robotokat. Keressük meg a balra levő szobában álló embert és beszélgessünk vele. Haladjunk tovább előre, majd álljunk meg a szökőkútnál. Beszéljünk Panakával, mondjuk meg neki, hogy várjon itt. Sétáljunk tovább és öljünk meg a robotokat. Hamarosan Panaka rohanni kezd, mert egy harci robot jelent meg a szökőkútnál. Fussunk előre, keljünk át a hídon, majd az ágyúval intézzük el az összes robotot. Sétáljunk tovább előre.
OBI-WAN: Küzdjünk Darth Maullal, amíg el nem menekül – ezután kövessük.
KIRÁLYNŐ: Menjünk át az ajtón és fussunk el a harci robot elől. Jobbra menjünk fel a lépcsőkön. Ha Panaka nem jönne utánunk, mondjuk neki, hogy kövessen. Menjünk keresztül a szobán, majd át a hídon, végül le a lépcsőn. Öljük meg a robotokat, majd beszélgessünk a sérült katonával és az R2-es egységgel. Utóbbit vegyük rá, hogy nyissa ki a katona melletti ajtót. Menjünk be és semmisítsük meg a generátort. A kapu kinyílt, menjünk be és öljük meg a robotokat. A továbbjutást egy rózsaszín erőtér akadályozza meg. Beszélgessünk a sérült katonákkal, majd menjük át a boltív alatt,



ami pontosan az erőtérrel szemben van. Menjünk fel a lépcsőn és beszéljünk a kiszabadított fogollyal. Térjünk vissza az udvarra és sétáljunk fel a sérült katona melletti lépcsőn. Menjünk el a hídig és ugorjunk le ott, ahol hiányzik a kerítés. Haladjunk tovább, öljük meg az ellenséges robotokat, majd kövessük Panakát a lépcsőkön és a kerten keresztül, amíg az erkélyhez nem érünk.

Obi-Wan: Üssük folyamatosan Darth Mault – ha elszalad, kövessük! Miután beszakad alattunk a járat, forduljunk meg és várjuk meg, amíg a kék erőtér teljesen eltűnik. Sétáljunk tovább, majd a kerek területen menjünk balra…

II. pálya

Feladatunk: a királynővel megkeresni a tróntermet, Obi-Wannal megölni Darth Mault.

Királynő: Menjünk előre és beszélgessünk a katonával, aki a három ajtó mellett áll. Hallgassuk meg, amit mond, de ne nyissuk ki a mögötte levő ajtót. Menjünk be a jobbra levő szobába és toljuk át a színes ládát a bal oldali helyiségbe, pontosan a zöld gomb alá. Nyomjuk meg a gombot, majd menjünk be a foglyok közé. Az egyiküknél van egy fehér kódkártya, beszélgessünk el vele. Menjünk vissza a központi részre és használjuk a fehér panel melletti kártyaleolvasót, ezután hasznosítsuk a panelt.

Obi-Wan: Menjünk át az ajtón és készüljünk fel egy kis ugrándozásra. Célunk az, hogy eljussunk a szoba bal oldalára. Ugrándozzunk egészen addig, amíg meg nem látjuk Darth Mault és Qui-Gont harcolni. Ha körbenézünk, lent egy ajtót látunk. Ugorjunk le oda és menjünk át rajta. Sétáljunk tovább és használjuk az utunkba kerülő paneleket. Az első felkapcsolja a villanyt, a második pedig megszünteti a kék erőtereket. Ezután át kell ugranunk az első panellel szemben levő járatra. A középső panelt használjuk, ezután már át tudunk ugrani a túloldalra. Menjünk egyenesen előre, és öljük meg az utunkba kerülő robotokat.

Királynő: Iktassuk ki a robotokat, majd menjünk át a folyosó végén levő bal oldali ajtón. Sétáljunk egészen a folyosó végéig. A balra levő szobában van a kék kódkártya. Menjünk vissza és használjuk a kártyát az olvasóban. Ezután a kék panellel már ki tudjuk nyitni a zárt ajtót. Keressük meg az alsó szinten levő dobozt és toljuk rá a liftre, majd menjünk fel. A feladat adott: a ládákból lépcsőt kell építenünk. Ha ez megvolt, toljuk oda építményünket az oszlophoz és vegyük fel a tetejéről a piros kódkártyát. Vigyük el a hozzá való leolvasóba, majd használjuk a piros panelt.

Obi-Wan: Feladatunk átjutni a szoba túloldalára. Szálljunk fel a liftre és szálljunk ki menet közben a középső szinten (a lift nem áll meg). Innen kell leugranunk egy szinttel lejjebb. Menjünk előre és öljük meg a robotot. Ugorjunk jobbra le egy szinttel lejjebb, majd a lifttel menjünk fel. Öljük meg a robotot és menjünk át az ajtón. A panel segítségével hívjuk fel a liftet. Használjuk megint a panelt, és gyorsan álljunk rá a liftre. Az egyik falon egy kiszögellés van, oda kell átugranunk. Nyomjuk meg a gombot, majd menjünk fel a lifttel. Húzzuk rá a dobozt a liftre. Ezután küldjük le a liftet a panel segítségével. Toljuk oda a dobozt, ahol a kék erőterek gátolják továbbjutásunkat. Másszunk fel a dobozra, majd ugorjunk fel az irányítóhelyiségbe. Ezek a panelek szabályozzák az erőterek működését. Képzeljük el a paneleket úgy, mintha óramutatók lennének. A három panelt állítsuk be a következő értékekre: 9:00, 9:30, 3:00, az öt panelt pedig: 9:30, 3:00, 9:30, 3:00, 9:30. Menjünk tovább, fel a lifttel, majd át az ajtón.

Királynő: Öljük meg gyorsan az ágyú mögött levő robotot, ezután az ágyúval elintézhetünk mindenkit. Menjünk fel a lépcsőn és sétáljunk át a bal oldali ajtón. Lépjünk ki az ablakon. A peremen sétáljunk végig és másszunk be a következő ablakon. Menjünk át az ajtón és öljük meg a robotokat. Beszélgessünk Panakával, majd menjünk be együtt a terembe. Beszélgessünk Viceroyjal.

Obi-Wan: Menjünk jobbra és ugorjunk át a le-fel közlekedő liftre. Szálljunk le róla a középső szinten, kövessük az utat, majd szálljunk fel a következő liftre. Erről a második szinten kell leszállnunk. Ugorjunk át a járatra, ahol nem olyan régen még Darth Maul és Qui-Gon párbajozott. Menjünk át a bal oldali ajtón el a járat végéig. Ezután nincs más dolgunk, mint legyőzni Darth Mault és meghallgatni Qui-Gon prológusát.

CARIS

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

▼ Interplay





Az utóbbi évek egyik legnépszerűbb RPG-je nem csak nagyszerű játszhatóságáról, hanem hatalmas méretéről is méltán híres. Első küldetéslemeze, a Tales of the Sword Coast, mint minden ilyen „ráadás", igencsak nehézre sikeredett, úgyhogy nem árt megfelelően erős karakterekkel lépni a „mellékösvényre". Ha betöltöttük a programot, előre generált karakterek főszereplésével, akár külön kiválaszthatjuk a küldetéslemezt (ilyenkor rögtön az első új város főterére rak a program) – de persze kinek van ehhez kedve, amikor a legnagyobb öröm saját hősünk kalandjait, fejlődését figyelni. Szerencsére tényleg fejlődésről van szó: a programozók a megszerezhető tapasztalati pontok határát a duplájára, 89 000-ról 162 000-re emelték.

Mivel nem különálló küldetésekről van szó, hanem új városokról, helyszínekről (mint egy AD&D kalandmodulban), ezért gyakran találhatunk összefonódásokat a régiekkel. A rengeteg nem játékos karakter (a továbbiakban: NPC), mellékküldetés, fellelhető varázsfegyver miatt leírásom kissé vázlatosabb lesz a megszokottnál.

„A kezdő szerepjátékos is ember..."

Mielőtt belekezdenék a leírásba, néhány általános jó tanáccsal szeretnék szolgálni azoknak, akik saját maguk akarnak rájönni a Tales rejtelmeire. Gondolom, sokan haboznak még nekiindulni az új küldetéseknek, mert attól félnek, karaktereik még nem elég fejlettek a nehezebb megpróbáltatásokhoz. Nos, a Tales csakugyan elég kemény dió, úgyhogy nagyjából az ötödik fejezet végén vagy a hatodik elején érdemes nekiindulni, amikor már Baldur's Gate-ben a legtöbb feladatunkat letudtuk (az első új falu, Ulgath szakálla is a várostól északra található). A csapat összeállításáról: remélhetőleg nem dobtuk ki tolvajunkat, mert számtalanszor lesz rá szükség: iszonyú sok csapdával, „pokolgépes", kulcsra zárt ládikóval találkozhatunk – szinte egyfolytában bekapcsolva kell hagynunk csapdafellelő hetedik érzékét. Néha azonban még ez sem segít: olyan csapdák is a nyakunkba zúdulhatnak, amelyeket nem vesz észre mestertolvajunk sem. Ilyenkor általában csak egyéb jelekből jöhetünk rá a turpisságra: gyanúsan összeégett, elszenesedet padló stb.

Ulgath szakálla

Ez a kis falu, Baldur's Gate-től északra, a Chontiar folyó partján található. Bár jelentéktelennek tűnik, három fontosabb mellékküldetés is innen indul.

NPC: Ike

Helyszín: A falu főterén.
Küldetés: Hatvan aranyért Durlag tornyában idegenvezetőnk lesz.
Jutalom: Ha fizetünk a fickónak (mindenképpen érdemes), a főtérképen megjelenik Durlag tornya. Ez senkinek sem jelenthet túl nagy érvágást...

NPC: Hurgan Stoneblade, a törpe
Helyszín: A kocsmában, az ajtónál üldögél.
Küldetés: A nagyapja kését kell megtalálnunk Durlag tornyában (a vele folytatott párbeszéd során is megjelenhet a főtérképen a torony).
Jutalom: Egy újabb küldetés, mivel a kést elveszik tőlünk, amikor a toronyból visszatérünk.

NPC: Shandalar a mágus (talán emlékszünk rá: az ő három boszorkány lányát szenderítettük jobblétre Baldur's Gate-ben – ezért kissé dühös is ránk...)
Helyszín: A falu főtere.

Küldetés: A köpenyét kell visszahoznunk egy szigetről. Túl sok választásunk nincs, mert az agresszív varázsló rögtön a küldetés helyszínére teleportál...
Jutalom: Ha visszatértünk, érdekes módon akár meg is léphetnénk, mert Shandalar nem foglalkozik velünk! Túl sok értelme azonban nincs, mert a köpennyel nem tudunk mit kezdeni, úgyhogy inkább markoljuk fel a 800 XP-t (ez is jobb a semminél...).
NPC: Delsvirtanyon, a törpe
Helyszín: A falu déli részén.
Ajánlat: Mindenféle szemetet árul 500 aranyért: ne vegyük meg!
NPC: Mendas, a tudós
Helyszín: A déli részben egy ház.
Küldetés: Baldurian (róla nevezték el Baldur's Gate-et) hajónaplóját akarja megszerezni. A hajó roncsa egy nyugatra levő szigeten fekszik. Két küldetést is végre kell hajtanunk.

1. A Baldur's Gate-ben levő Kereskedők Ligájának Counting House-ából meg kell szereznünk egy tengeri térképet. Ha odamegyünk, meg kell ölnünk egy tengerészkapitányt, nála lesz a térkép.
2. Ha visszaértünk a térképpel, már mehetünk is hajókázni a sziget felé.

Jutalom: Az első küldetésért 2000 arany.

A sziget

Shandalar teleportál minket ide, ha akarjuk, ha nem. A sziget (a nevét senki sem tudja) egyfajta börtön azok számára, akik hozzánk hasonló módon kerültek ide: nincs semmilyen kijárata. Mi is csak akkor tudunk meglépni, ha nálunk van Shandalar köve és köpenye. Lépjünk be a barlangba: itt néhány winter wolf mellett rengeteg dühödt mágussal találkozunk, akik mind meg akarnak ölni, mivel nálunk van a szökés egyetlen lehetősége. Hiába is próbálnánk nekik bármit mondani, harcolnunk kell, úgyhogy intézzünk el mindenkit, majd hagyjuk el a barlangot – Shandalar tárgyai visszateleportálnak minket a városba. Az ellenfeleket találkozási sorrendben soroljuk fel, és ahol szükséges, leírjuk a megfelelő taktikát a legyőzésükhöz.
NPC: Andris (külföldre szakadt hazánkfia...?☺), Marcellus és Beyn, a mágusok
Stratégia: Elég durva dolgokat varázsolnak a fejünkre, csak akkor lesz esélyünk, ha az egyiküket (ha szerencsénk van, kettőt is) mindjárt az elején elbűvöljük charmmal, a többit pedig egyfolytában támadjuk, hogy ne tudjanak varázsolni. Ők a legkeményebb ellenfelek az egész szigeten...
Jutalom: Andris – 2000 XP, Marcellus – 2000 XP, Beyn – 1800 XP, Félelem botja (Wand of fear).
NPC: Garan, a mágus
Stratégia: Nem túl nehéz lecsapni, de az általa megidézett ankhegeket annál inkább! Próbáljuk egyenként elcsalogatni őket, ha egyszerre támadnak, biztos otthagyja egy-két karakterünk a fogát.
Jutalom: Garan: 2000 XP, néhány mágikus tekercs.
NPC: Cuchol
Stratégia: A fickó eleinte elég szánalmasan könyörög, hogy kíméljük meg az életét, de aztán, amikor rájön, hogy csak rajtunk keresztül tud szabadulni, teljes erővel ránk támad a sunyija! Szerencsére nem jelent túl nagy gondot...
Jutalom: Cuchol: 1800 XP, Wand of Paralyze (Bénítás botja).
NPC: Tellan
Stratégia: Vigyázzunk vele, mert Cloud Killt (Gyilkos Felhő) tud! Varázsoljunk magunkra egy haste-et, majd azonnal essünk neki – lehetőleg olyan karakterrel, akin boots of speed van. Ha elég gyorsak vagyunk, hamar el tudjuk intézni.
Jutalom: Tellan – 3000 XP.
NPC: Dezkiel. Meglehetősen nagyképű, patetikus és szószátyár fickó – ennek ellenére, ha elég gyorsak vagyunk, nem lesz túl nehéz elnémítani.
Jutalom: Dezkiel – 1800 XP. Nála van Shandalar köpenye. Ha elintéztük a fickót, már mehetünk is ki köpenyünkkel a barlangból, így automatikusan visszakerülünk Ulgath szakállába.

Durlag tornya

Durlag egy harcias törpe volt, aki népével és barátaival kezdte el építeni tornyát. Az épületet azonban hamarosan különféle démonok és alakváltók szállták meg és mindenkit leméászároltak. Durlag nem hagyta magát, és egyszemélyes kommandó-akciókat folytatott a megszállók ellen. Teljesen beleőrült a harcba, és amikor már győzött, akkor hagyott fel vele: telepakolta a tornyot mindenféle csapdával. Ez az egyik legnagyobb és legkeményebb – de a legérdekesebb helyszín is az egész játékban. Tele van különféle csapdákkal, titkos átjárókkal, megoldandó feladatokkal, szörnyekkel – és egy démonlovaggal. Mindenképpen legyen nálunk tolvaj (az én csapatomban Iomen örökös tag...), mert szinte lehetetlen végigvinni nélküle a tornyot. Mielőtt bemennénk a toronyba, vásároljunk be a torony előtt árusítgató Erdane-tól. Ha készen vagyunk, két Battle Horrort és két alakváltót kell elintéznünk. A bejáratnál Ike, az „idegenvezető" vár ránk...

Földszint

Beszélgessünk Ike-kal: egy idő után abbahagyja hatásvadász szövegét és megpróbálja eladni nekünk wardstone-ját. Teljesen mindegy, hogy megvesszük-e tőle vagy sem, mert hamarosan beront a terembe egy démonlovag, aki udvarias hangon közli, hogy vége a látogatásnak, mert ő most mindenkit szénné éget – aminek eleget is tesz. Ha nem akarunk megsülni, akkor mielőtt még megjelenne, varázsoljunk magunkra egy hastet, majd amikor megérkezik, rohanjunk ki a folyósóra. Ha a démonlovag végzett, menjünk vissza a terembe, és szedjük el Ike elszenesedett hullájáról a wardstone-t vagy a pénzünket, ha megvettük volna a követ.

Első szint

Az épületen belül nem túl nehéz a dolgunk: néhány alakváltót kell elintéznünk, kincset összeszednünk, gyengébb csapdákat kikerülnünk. A balkonra is kimehetünk, ami már keményebb: négy baziliszkusz vár bennünket ebédre főfogásnak. A nagyobbik fajta köp ránk egyet és karakterünknek annyi: azonnal szétmarja a dög nyála (fel sem lehet éleszteni)! A legelsőt be sem lehet cserkészni: rögtön az ajtóban leköpi az első kilépő em-

bert. Ha mégis sikerülne legyőzni őket, az azért megéri a kínlódást: összesen 21 000 XP-t kapunk! Találunk még két kéményt: az egyikben egy +2-es scimitart vehetünk fel, de vigyázzunk, mert csapda vár ránk!

Második szint

Ez a legfelső emelet. Rigillióval, a tolvajjal, egy szellemmel és Kirinhale-lel, a szirénnel találkozunk. Ha Rigilliót vagy a szellemet megöljük, előbbiért 1400, utóbbiért 3750 XP-t kapunk. A szirén könyörög, hogy mentsük meg, cserébe olyan földi örömökhöz juttat minket, amilyenhez még nem volt dolgunk. Ehhez oda kell adnunk egy hajtincsét egy ostoba hímnek, aki itt ragad helyette. Rigillio, a pökhendi tolvaj éppen megfelelő…

Első föld alatti szint

Itt Ballarddal, egy megrendült harcossal találkozhatunk, aki elvesztette társait és az egész toronyból elege lett (hamarosan mi is ismerni fogjuk ezt az érzést…). Akiknek gonosz vagy semleges a csapata, azoknak érdemes elintézni a fickót, 11 000 XP-t ér! Valamelyik hordóban találhatunk egy ring of protectiont (védelem gyűrűje).

Második föld alatti szint

Ez a rész egy kalandjátékra emlékeztet: különféle feladatokat kell megoldanunk négy őr számára. Ahhoz, hogy továbbjussunk, meg kell oldanunk a feladványaikat. Ezek sorrendben a következők: Szerelem, Félelem, Büszkeség és Kapzsiság – mindegyikhez meghatározott tárgyakat kell szereznünk, feladatokat végrehajtanunk.

Első megoldás: Az egyik őrnek arra van szüksége, hogy felébresszük… Az őrök mellett, egy hordóban lelünk meg egy kalapácsdarabot, a másikat délkeleten találjuk meg néhány alakváltó mellett. Vigyük a darabokat az egyik szobában levő üllőhöz és használjuk rajta: a végeredmény egy kalapács. Az északnyugati szobában találunk egy gongot: üssük meg a kalapáccsal, erre felébred az őr.

Második megoldás: A délnyugati szobában találunk egy szőlőfürtöt és egy kapcsolót egy fiókban. A fiókot csak akkor tudjuk kinyitni, ha van nálunk egy furcsa kinézetű kulcs (az is valahol itt a környéken található). Menjünk a déli gépterembe és használjuk a gépet, ahol letört a kapcsoló. Nem messze innen megtaláljuk a szőlőprést is: ha használjuk, már a miénk is a must!

Harmadik megoldás: Elég egyszerű – egy kék gyémántot találunk a hálószoba közelében, amit oda kell adnunk az egyik törpének.

Negyedik megoldás: A büszkeség feladata. Valahol találunk egy kardot, amit Durlag, a törpe nyomott bele egy hatalmas kőbe (á la' Excalibur). Az Arthur-legendával ellentétben itt nem kell kirángatnunk a kardot, hanem egy másik szobában kell néhány könyvet elolvasunk Durlag dicsőségéről, erre a kard elkezd hozzánk beszélni.

Miután mind a négy feladatot megoldottuk (2000 XP darabja), meg kell küzdenünk a törpékkel. Elég kemény feladat és alig kapunk érte XP-t. Az egyikükön van egy wardstone, amivel végre lemehetünk a „liften".

Speciális tárgy: Az üllős szobában találunk egy +3-as plate mailt.

Harmadik föld alatti szint

A hely tele van alakváltókkal! Islanne, Durlag és Kiel alakját veszik fel. Az egyik terem tele van szobrokkal: kettő közülük kinyitja a továbbjutáshoz szükséges ajtókat. Egy másik szobában vívóbábukat találunk: ne támadjuk meg őket, mert robbannak, inkább kattintsunk a testükön a vörös kör helyett. Vannak olyan bábuk, amelyeken a csapdákat deaktiválva olyan ajtókat tudunk kinyitni, amelyeket a szobrok nem nyitnak ki.

Mindegyik alakváltoztató legyőzése 4000 XP-t jelent, de nagyon meg kell küzdenünk érte. A leghatékonyabban akkor tudunk küzdeni ellenük, ha haste-et varázslunk az egész csapatra, és távolról nyilazzuk őket. A kijárat a térkép délnyugati részén lesz. Az ajtó, amit látunk, csapda (ha rajta kattintunk, nagyot robbanunk): az igazi kijárat kicsit délebbre van egy rejtett ajtó mögött. A lépcső közelében néhány törpe őrt kell lecsapnunk, és egy ládikót találunk…

Negyedik föld alatti szint

Ez a szint is elég kemény dió. Egy olyan folyóson kell átjutnunk, ami tele van ajtókkal, amelyek között állandóan tűzlabdák csapódnak be. Megint a haste segít (remélhetőleg tudja valamelyik mágusunk ezt a rendkívül hasznos varázslatot): ha elég gyorsak vagyunk, valószínűleg nagyobb sérülés nélkül átjutunk. Keletre egy zöld területet találunk, nyugatra pedig egy olyan szobát, ahol a sárkány csontját őrzi néhány wyvern. Elég nehéz őket legyőzni – hacsak nem folyamodunk cselhez… Először is beszéljünk a csontvázzal, aztán kattintsunk a szobrokon, akik felélednek. Egy ideig irányíthatjuk őket, úgyhogy támadjuk meg velük a wyverneket



közvetlen közelről, mi pedig távolról nyilazzuk-varázsoljuk őket. A túlélők nekünk esnek, úgyhogy tartalékoljuk életerőnket!
NPC-k: Hack (2000 XP), Meiala, a szirén (4000 XP– ő elég erős…), Tanor (15 XP – ez volt szép dolog…), Morlock (1900 XP), Bullrush (950 XP).

A négy folyosó

Ha továbbmegyünk, négy folyosót találunk, mindegyikben vérünkre szomjazó dögökkel.
Első folyosó: Két főnix őr. Távolról nyilazgatva öljük meg őket, mert halálukban felrobbannak. (Darabjáért csak 110 XP-t kapunk…).
Második folyosó: Air Aspectek (hasonlóak a wyvernekhez – 450 XP) és láthatatlan gyilkosok (Invisible Stalker – 3000 XP) állják utunkat.
Harmadik folyosó: Egy furcsa lénnyel, a fission slime-mal ismerkedhetünk meg közelebbről. Borzasztóan idegesítőek: ha megölünk egyet, előjön két másik. Nem is kell megölni mindegyiket, anélkül is be lehet fejezni a harmadik folyosót.
Negyedik folyosó: Ez a rész már szanatórium a többihez képest: Kadlran, a mackó (900 XP) és néhány téli farkas (winter wolf) állja utunkat.

Sakkjáték

Ez is nagyon kemény rész: egy sakktáblaszerű területen kell harcolnunk sakkfigurákkal. Csak akkor van esélyünk, ha nagyon gyorsan megöljük a királyt, így a többi is eltűnik. A leghasznosabb taktika, ha mágusunkkal tűzlabdákkal távolról legyengítjük az ellenséget, majd rárontunk. Valaki azt írta a Baldur's Gate hivatalos fórumán, hogy harcosával „elsakkozott" valahogy a királyhoz, és úgy ölte meg, hogy a többit nem zavarta! Lehet próbálkozni…
Speciális tárgyak: A királynál van egy +3-as kétkezes kard. Bala csatabárdja pedig valahol ezen a szinten egy kiszáradt kútban hever.

Ötödik föld alatti szint

Durlag „köszönt", amikor először jövünk erre a szintre. Rengeteg információt találhatunk arról a családról, amelyik ezen a szinten élt. Három fontosabb helyet találunk itt, és mindegyikhez a kijárat egy-egy iránytű-szobor lesz: akkor tudunk továbbjutni, ha teljesítjük feladataikat. Itt találjuk meg Islanne-t is, aki elárulja, hogyan juthatunk ki a toronyból. Ha mindegyik „szobros" feladatot teljesítettük, Islanne mellett kinyílik egy másik ajtó.
Speciális tárgyak: +2-es nagy pajzs, staff of striking, Flame Tongue (+1-es hoszszúkard), Pajzsköpeny (Cloak of Shield) és Lélekvesztő (Soultaker) tőr.
NPC: Grael
Helyszín: A térkép délnyugati része.
Jutalom: 5000 XP és egy iránytű.
A kijárat közelében találjuk Claire De'laint, aki szerencsétlenségeiről, az Ellenállás Tükréről és a démonlovagról beszél.

Hatodik föld alatti szint

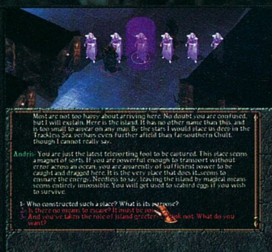
Ez a szint már nem túl hosszú… csak éppen itt találkozunk a démonlovaggal.
NPC: Démonlovag
Helyszín: A térkép közepe.
Jutalom: 15 000 XP és egy +1-es nagy pajzs.
Kétféle módon lehet megölni a démonlovagot: levághatjuk a „hagyományos" módszerrel, aztán összetörhetjük a tükröt, vagy esetleg elsőnek összetörve a tükröt végignézhetjük, ahogy a tükörképek megölik a lovagot. Az utóbbi módszernek az az egyetlen egy hátránya van, hogy a tükörképek a csata után nekünk esnek! Ha netán túléltük volna a küzdelmet, beszéljünk Dallonnal a térkép keleti részében, aztán forduljunk vissza és beszéljünk Islanne-nel, így végre kijutunk az átkozott toronyból!

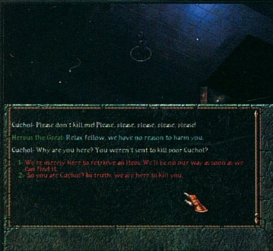
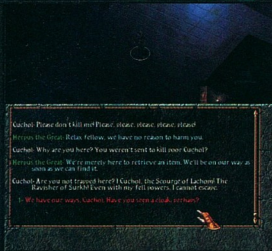
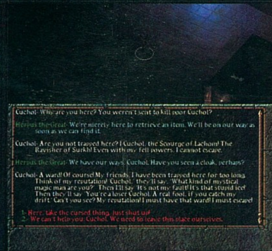
Újra Ulgath szakállában

Miután visszatértünk a faluba, egy szekta fanatikusa beszélni akar velünk, és akármit mondunk is, elveszi tőlünk Hurgan Stoneblade tőrét, a Soultakert. Menjünk vissza a kocsmába Hurganhoz, aki közli, hogy a szektatagok egy szörnyet akarnak megidézni, és nekünk kell megállítanunk őket. Menjünk el a pajta-szerű helyhez, amit egy szektatag őriz. Beszéljünk vele, majd öljünk meg mindenkit (gonosz karakterek fordítva is csinálhatják…). Bent újabb tagokkal találkozunk – ezúttal egy mágus is van velük. Menjünk le a lépcsőn és öljük meg az idéző mágust. Persze, már elkéstünk: a szörnyeteget (Aec' Letec) megidézték, és azt is nekünk kell elintéznünk. Először azonban vágjuk le a mozdulatlan szektatagokat, különben ha megöltük a szörnyet, akkor az folyton újraéled a tagok testében. A szörnyért 16 000 XP-t kapunk, és egy ideig végre nyugodtan hátradőlhetünk…
Baldurannak és hajójának sorsát (Mendas küldetése) következő számunkban fejtjük majd meg…

Folyt. köv.
BAD SECTOR





Elder Scrolls: Redguard

A Vörös Őr útja

▼ Virgin Interactive/Bethesda Softworks

Cirrus kemény legény, a Vörös Őrök büszkesége. Vívó tehetségének nincs párja egész Stros M'Kaiban, és az Őrök IQ-tesztjét kitöltve sem vallana szégyent. Most azonban olyan ellenféllel áll szemben, hogy néha bizony neki is bele kell néznie az alant következő leírásba...

„Kezdő harcos vagy, fiam?"

Még meg sem érkezel Stros M'Kai kikötőjébe, máris megismerheted a harc ízét: a híres Türelmetlen Liga kalózai támadnak hajódra. Légy fürge, vagy halott vagy! A vívás az egyik legfontosabb része a játéknak, úgyhogy muszáj gyorsan tanulni. Eleinte kissé nehéz megszokni Cirrus furcsa mozgását, de egy idő után ez nem jelenthet problémát. Ha az alapok már mennek, érdemes speciális technikát is tanulni, amit csak a Vörös Őr iskola titkos vívóleckéin okítanak.

„Új fiú vagy a városban?"

Amikor megérkezünk Stross M'Kaiba, hajónk kapitányával, Bremennel kezdve beszéljünk mindenkivel a városban. A kapitány fontos információkkal szolgál: elárulja, hol találjuk a Sárkányfarok nevű kocsmát, mesél a birodalmi háborúkról és a Türelmetlen Ligáról. Bár Cirrus utálja a politikát, azért jól tesszük, ha ügyelünk arra, hogy a polgárok milyen beállítottságúak.

Ha elhagytuk a hajót, beszélgessünk mindenkivel, akivel találkozunk (a város lakói igencsak cserfesek...). Eleinte Trivic lesz a leghasznosabb információs forrásunk, aki hajója megjavítását várja a kikötőben. Találkozunk egy utcalánnyal is, aki elveszett nővérünkről és a helyi kocsmáról mesél, sőt, még Tobiast, a Sárkányfarokban ránk váró barátunkat is ismeri.

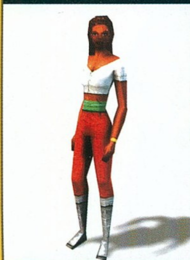
Az áruház mellett egy kövér kereskedő üldögél, aki felajánl egy küldetést: Stross M'kai polgármesterének kell megszerezni egy amulettet N'Gastától, a nekromata mágustól – vállaljuk el, de még ne induljunk el végrehajtani, mert sok dolgunk lesz a városban. Menjünk a főtérre, itt sok épületet találunk. Keressük meg a Sárkányfarok kocsmát, a Mágusok Szövetségét, a templomot, a könyvesboltot, a térképész üzletét, az ékszerészt és a drogériát. Először menjünk be a kocsmába és beszéljünk barátunkkal, Tobiasszal – ő küldött nekünk levelet nővérünk, Iszara eltűnéséről. A söntés mögött Drekius, a kocsmáros ácsorog – ő egy Black Marsh-ból származó gyíkember, aki borzasztóan szeret pletykálni. Beszéljünk mindkettővel, majd kössünk bele az asztalnál iszogató, részeg katonákba, hogy egy kicsit gyakoroljuk a vívást - ne aggódjunk, nem fognak igazán bántani.

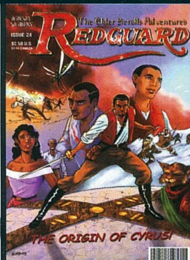
Ha mindent megbeszéltünk Tobiasékkal, menjünk ki a kocsmából, beszéljünk mindenkivel mindenről, és próbáljunk minden épületbe bejutni (ugyan a sok párbeszéd eltart egy ideig, de a végén már lesz némi fogalmunk arról, mi a dörgés Hammerfall földjén). Ha már elég információnk van, menjünk el felfedezni a szigetet - a párbeszédek alapján már lehet némi fogalmunk arról, mi merre található. Ha nem akarunk állandóan kalózokba és dühödt őrökbe botlani, ne nagyon térjünk le az útról.

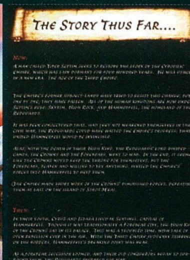
Az Ogre Fog Hegyek közelében találunk egy elhagyott házat, ahol jó sok hasznos tárgyat találunk – az üres flaska lesz a leghasznosabb! Ha a városban Gerric drogériájában veszünk aloét, azt vízzel (a főtéren levő kútból nyerhetjük) összekeverve gyógyító italt kapunk. Aranyat sok helyen találunk a szigeten a földön heverve, ha elég szorgosak vagyunk, egész kis vagyont gyűjthetünk össze, amit aztán könyvvásárlásra fordíthatunk.

Iszara aranya

Gerric boltjában a papagájjal „beszélgetve" sok mindent megtudhatunk Iszaráról és elrejtett aranyáról. Saját mondatainknak a papagájéival kell rímelnie, aki némi szócséplés után végre kinyögi, hogy merre találjuk az aranyat: Hunding fejétől húsz lépésre. Az aranyásáshoz szükségünk lesz egy ásóra, úgyhogy vegyünk egyet Gerric-től. Ha minden megvan, menjünk ki a Stross M'Kaiból és menjünk északra, amíg egy hídhoz nem érünk. Ne menjünk át a hídon, hanem menjünk a folyó mentén nyugatra: egy hamerfalli hős, Hunding szobrát találjuk itt. Úgy tűnik, néhány dühödt városlakónak Sztálin juthatott eszébe a szoborról, mert a ledöntött torzó mellett











hever a feje. Álljunk a szobor elé tekintetének irányába, tegyünk húsz lépést (gyalog), majd kezdjünk ásni. 300 aranyat találunk, ami nem nagy vagyon, de arra épp' elég, hogy pótlólag megvegyük mindazt, amire eddig nem jutott pénz.

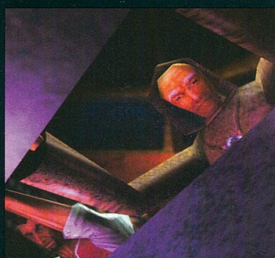
N'Gasta szigete – Első rész

Vásároljunk gyógyitalokat a Mágusok Szövetségéből, és alaposan járassuk be vívótechnikánkat a kocsmában. Ha már eléggé „zorrósnak" érezzük magunkat, kalandra fel! N'Gasta szigetéhez először menjünk át a városon túli hídon, majd fussunk tovább nyugatra, amíg egy halom fahídhoz nem érünk. Tapasztaltabb kalandorok már sejthetik, hogy a fahidak korhadtak és beomlanak alattunk, ha nem vigyázunk. Ha túl akarjuk élni a hidakon való átkelést, akkor Lara Croft-módra állandóan fussunk és lendületből ugorjuk át a keletkező lyukakat (természetesen mentsünk gyakran állást).

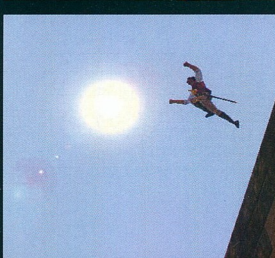
Ha az összes hídon átjutottunk, egy tó partján találjuk a csontváz-révészt, akinek természetesen aranyat kell adni ahhoz, hogy a szigetre átjussunk. Ha megérkeztünk, keressük meg a kőoltárt, ahol jó sok gyógyitalt találunk a földön heverve. Utunk során időnként földből előbújó csontvázharcosok és rothadó testű zombik állják utunkat – ha jól vívunk, előbbiek nem jelenthetnek gondot, a zombikkal viszont vigyázzunk, mert mindig feléledneki!

Ha sokáig sétálunk, hamarosan egy gondosan lelakatolt hatalmas kapuhoz érünk. Forduljunk jobbra: a fal mentén egy kart találunk, amelyet megrántva egy titkos ajtót tudunk kinyitni. Keressük egy másik ajtót: egy kazamatába jutottunk. Szedjük össze a földön heverő aranyat, gyógyitalokat és leginkább a pajszert: ennek segítségével feszíthetjük fel a főkaput. Ha bejutottunk, forduljunk jobbra és fussunk egészen addig, amíg egy nagy zöld épülethez nem érünk, amin egy óriási szemgolyó díszeleg. Ügessünk fel a lépcsőfokokon, és a kerék segítségével forgassuk el a szemgolyót. Műveleteink hatására a háttérben egy nagy zöld szobor elfordul: fussunk oda hozzá és ugorjunk a hátára. Másszunk fel a szobor fejére és szökkenjünk át a szakadék másik oldalára – már meg is érkeztünk N'Gasta tornyához. A kapuban várakozó gusztustalan, nagyra nőtt, harapós, csigaszerű lény nem más, mint N'Gasta, a nekromata. Beszélgessünk el vele (igencsak szószátyár...), majd amulettünkkel









menjünk vissza Stros M'Kaiba. Egyelőre még ne adjuk oda szerzeményünket a polgármesternek, mert ha megtesszük, a játék hátralevő részében állandóan az őrök elől kell menekülnünk, ami egy idő után borzasztó frusztráló...

Hunding varázseszköze

Már biztos mindenkinek feltűnt Hunding hatalmas szobra a kikötőben (nagy hős lehetett...). A hammerfalli történelem szerint Hunding egy varázseszközzel győzte le annak idején a goblinokat, amely már évek óta eltűnt. Vajon hol lehet...? Menjünk vissza ahhoz az áruházhoz, ahol az amulettes küldetést kínáló fickó üldögél, és forduljunk jobbra. Egy kis épületet, mögötte pedig egy ládát találunk. Másszunk fel a ládára, arról pedig az épület tetejére! Innen ugorjunk át a szemben levő ház balkonjára! Ennek is másszunk fel a tetejére, majd a ruhaszállító kötélen játsszunk egy kis cirkuszi kötéltáncot. A következő épület tetejéről ugorjunk át a Stross M'Kai főkapujára, és addig fussunk, amíg tudunk! Ugorjunk le a falról a szélén megkapaszkodva, és oldalazzunk egészen addig, amíg megint fel nem tudunk mászni. Menjünk a szoborhoz: a belsejében megtaláljuk Hunding varázskincsét! A visszajutáshoz végigjárhatjuk ugyanezt az utat, de bele is ugorhatunk a vízbe egy frissítő fürdőre.

A goblinok barlangja

Niddle atyával és Marával, a virágárus lánnyal beszélgetve megtudjuk, hogy a helyi templomból eltűnt egy barát. Úgy tűnik, nagyon jól ismerte nővérünket, Iszarát. Ha másokkal is beszélgetünk, kiderül, hogy jó néhányan eltűntek még az utóbbi időben. Menjünk el a város parkjába (Mara megmondja, merre van), és vessünk egy pillantást a vízesésre. Ha alaposabban megvizsgáljuk, találunk egy párkányt. Fussunk át a hídon, majd ugorjunk a vízbe, ússzunk a vízesés széléhez, majd ugorjunk le! Ha felkapaszkodtunk a párkányon, másszunk fel a kötélen! Öljük meg a ránk váró goblint, majd menjünk át a hídon. Jobbra találunk egy zárt kaput, ami egyelőre még zárva is marad. Balra hatalmas ajtók vannak, amelyeket szintén zárva találunk. Másszunk fel hozzájuk a párkányra, majd ugorjunk át a másik oldalra, ahol sok varázsitalt és aranyat találunk.

Ugorjunk le a párkányról, és folyamatosan ütődjünk neki a gombáknak, amíg biztos hely-



re nem érünk. A megfelelő ritmushoz mindig akkor váltsunk irányt, amikor éppen lepattantunk a gombákról (sok állásmentés ajánlott). Ha végre leértünk, menjünk át a következő szobába és csapjunk le néhány goblint. Másszunk felfelé a hídhoz – közben vigyázzunk a szőlőindákra, mert szeretik a jóízű kalandorokat!

A párkányon végigsétálva találunk egy hasadékot a falban. Miközben beleugrunk, kapaszkodjunk meg. Amikor leértünk, megtaláljuk a barátot – holtan. A naplóját elolvasva elég sok információt tudunk meg róla, a nővérünkről és egy főmágus gyűrűjéről. Abban a szobában, ahol a halott barátot találtuk, menjünk a zárt ajtóhoz, és „Szézám tárulj!" helyett most csak annyit mondjunk: „Ubula"! A goblin kinyitja az ajtót, mi pedig „hálából" öljük meg. A következő teremben egy teleport lesz, amibe természetesen ugorjunk bele. Egy olyan terembe érkeztünk, amely a főbejárathoz közel van. Megint a kis bezárt ketrec ajtajánál vagyunk. A közelben van egy hasadék a falban, aminek furcsa formája van. Hunding varázseszköze éppen megfelelő a használatára. Ha készen vagyunk, ugorjuk a teleportba (ha belepottyanunk a zárt ketrecbe, ne aggódjunk, a teleport kisegít onnan), ismét az első szobában találjuk magunkat.

Másszunk le a párkányon, irtsuk ki a három goblint, szedjük össze az italokat. Újabb párkányhoz érünk, ami olyan terembe nyílik, ahol egy furcsa épület található. Találunk egy hordót a zöldes-szemetes folyó mentén. A helyi zöldek itt nem lehetnek túl hatásosak, úgyhogy tennünk kell valamit: gyújtsuk meg a hordót egy fáklyával, majd szedjük a nyakunkba a lábunkat – szép robbanást láthatunk! Ugorjunk át a folyón lebegő roncsokon a másik parton megfeneklett hajóhoz! A hajóra érve egy hatalmas lyukat látunk a plafonon, ami nem véletlenül ismerős: ugyanaz a lyuk, ami a hídon éktelenkedett. Robbantsuk fel a hordókat a fáklyákkal, de előtte rohanjunk ki, mint az őrült! A felrobbanó híd megint egy nyílást eredményez egy újabb terembe: fussunk be! Hamarosan beérünk a következő, gombával teli terembe: itt egy nagy zöld szörnnyel találkozunk, akit, ha nem is tudunk megölni, legalább altassuk el. Menjünk a párkány széléhez és nézzünk le! Ismerős lehet a helyzet: sok gombát látunk a szakadékban. Adjuk elő ismét a gombáról lepattanós műsorunkat, amíg le nem érünk. Hamarosan egy párkányhoz érünk: kapaszkodjunk meg rajta, csúszkáljunk oldalra, majd amikor a folyosóhoz érünk, ugorjuk bele! Menjünk a következő szobába, ahol szenderítsünk jobblétre újabb zöld szörnyeket. A csontváz-liften menjünk le, majd pecsételjük meg a sorsát a két újabb goblinnak. Ugorjunk a folyó felett himbálódzó ketrecek tetejére, majd a folyóban úszkáló tintahalszerű dög hátára. Egy zöld szeméttel borított faházhoz visz minket. Valahol a környéken egy párkány alatt találunk egy kereket, amit fordítsunk el, hogy kinyíljon egy ajtó. Mentsünk gyakran játékállást, mert az indák szívesen megesznek minket – és jó mélyre kell lejutnunk... Hamarosan egy újabb zöld szemetes folyóhoz érünk, ahol újabb goblinokat és zöld szörnyeket csaphatunk le. Fussunk végig a folyó mentén, amíg egy kereket találunk, ezt forgassuk el – erre bezárul a kapu és kiürül a folyó. Ugorjunk bele a folyómederbe és menjünk végig rajta, amíg a halott goblinig nem érünk. Egy csontvázkulcsot találunk nála. Nyissuk ki a kaput, ugorjunk át rajta, és már át is értünk a másik oldalra. Öljük meg a zöld szörnyet a gombák alatt és ajtónál levő goblint. Nyissuk ki az ajtót a csontvázkulccsal, menjünk be a következő szobába, ugorjunk át a folyóvíz kövein, majd másszunk ki a túlsó parton. Goblinölés után menjünk át a csontvázhídon. Bent egy hatalmas termet találunk, ahol a plafon pilléreken nyugszik, és ott éldegél a goblinok királya. Hiába is próbálnánk „csak úgy" megölni, kardunk ereje ehhez nem elég. Alkalmazzunk egy gonosz trükköt: bosszantsuk fel, erre meglengeti óriási csatabárdját, és ahogy nekiüti az egyik pillérnek, rászakad a mennyezet (természetesen nem árt, ha közben mi kirohanunk...). Ha őgoblinsága kimúlt, menjünk vissza, Volo főmágus holttestét szabadítsuk meg a gyűrűjétől, majd szaladjunk vissza a csontvázhídhoz. Ahogy a folyón keresztülugrálunk, egy zárt ketrecben látni fogunk egy teleportot. Jussunk el odáig, forgassuk el a kereket, majd ugorjunk bele a kinyílt ketrecen keresztül a teleportba. Teleportáljunk vissza a főbejáratig, és hagyjuk el a folyosókat azon az úton, ahol jöttünk: másszunk fel a kötélen, majd ugorjunk le a vízesésen.

Újra a városban

Beszéljünk Niddle atyával, meséljük el neki, mi történt az eltűnt baráttal és Volo gyűrűjével. Beszéljünk még Feliciával a Mágusok Szövetségéből, és Drekkiusszal, a Sárkányfarok kocsmárosával. Vegyünk még gyógyitalokat és töltsük fel az üres flaskákat. Apropó flaska...

A mágikus flaska igaz története

Ahogy a helyiekkel beszélgettünk, egész biztosan említették néhányan a mágikus flaskát: mindenki hallott már róla, de még senki sem látta... A sziget melletti kalózok is ezt kutatták – eddig eredménytelenül. Ezért voltak tele a sziget térképeivel. Menjünk el a könyvesboltba, ahol vegyük meg az Elf Varázstárgyak című könyvet. Vigyük el Makióhoz, a térképészhez, aki készít nekünk egy térképet. Ez azonban csak egy kis része a rejtély megoldásának!

Beszéljünk a kígyóbűvölővel, ő némi pénzért cserébe mesél Jotóról, aki éppen börtönbüntetését tölti. Joto hatalmas mágus, a nővérünket is ismerte, és van nála egy térképrész is. Egyelőre nem érdemes megpróbálni bejutni a börtönbe, mert az őrök nem engednek be...

Ha Drekkiusszal beszélünk a Sárkányfarokban, elárulja, hogy a környék alkoholistájának is van egy térképrésze. Próbáljunk beszélni a fickóval, aki szokásos modorában persze nem hajlandó elárulni semmit. Beszéljünk Trivic-kel (ő az a bajuszos figura, aki arra vár, hogy a hajóját megjavítsák). Elmeséli, hogy a hajója néhány éjszakája futott zátonyra, és egy, a flaskához vezető térképdarabot elloptak róla. Na, vajon ki volt az? Hát persze, hogy a jó öreg részeges Crendel. Menjünk vissza, beszéljünk megint a részeg alakkal, és szedjük ki belőle a térképdarab rejtekhelyét. Amikor elvonul, hogy meglátogassa térképdarabkáját, kövessük biztos távolságból. Amikor a parkba ér, várjuk meg, amíg elmegy, majd ássuk ki a hiányzó térképrészt. Ha mindent jól csináltunk, két darabkánk van: Crendelé és a térképészé.

Ha beszélünk Feliciával a Mágusok Szövetségéből, egy újabb darabkáról hallhatunk, amely egy ezüsthajó gyomrában van. Hmm... hol lehet az az ezüsthajó? Beszéljünk az ékszerész boltjában dolgozó lánnyal. Sokat mesél nekünk arról, hogy nemrég költözött a városba és – mivel „forebear" származású – mennyire utálja a Vörös Őrök nacionalizmusát, de ezüst hajóról nem tud... Menjünk az üzlet mellet levő lakásához, amit két őr éppen szétver. Öljük



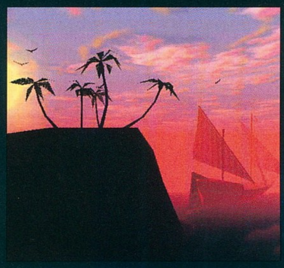
meg őket, majd beszéljünk a boltos hölggyel, aki hálából ad egy kulcsot az áruházhoz, ami a nő háza mögött van. Nyissuk ki az ajtót: két ládát találunk, az egyikben csak egy üveg ital van, a másikban viszont, amelyik a dobozok mögött található, ott az ezüst hajó.

Beszéljünk Lakenével, a helyi ezermesterrel, aki állítólag ismeri a jelszót a csempészek tanyájához. Ha nem akarja elárulni, tárgyaljunk megint az ékszerész lánnyal, majd ismét Lakenével. Úgy tűnik, nem akarja, hogy bárki megtudja, mit művelt a csempésztanyán – beleértve a feleségét is! Azért annyit ki tudunk szedni belőle, hogy elvesztette felesége ezüst nyakláncát, amikor Rollóval játszott. Ki lehet az a Rollo? Még sohasem láttuk a városban! Nem véletlenül: egész nap otthon vedel. A háza persze a Sárkányfarok kocsma mellett van...

Amikor megpróbálunk beszélni vele, kiderül, hogy elég barátságtalan fickó („Takarodj a házamból!"). Hogy lopjuk ki az ezüst nyakláncot a ládájából, amikor egyfolytában rajta trónol? Megpróbálhatjuk kinyírni, de Cirrus nem támad meg fegyvertelen embert! Ha nem bosszantjuk fel túl hamar, annyit azért elárul, hogy Gerric-nek dolgozik a helyi drogériában. Menjünk tehát Gerric-hez, említsük meg neki Rollót, aki erre mesél nekünk a harangtoronyban dolgozó barátjáról. Irány a harangtorony: itt egy szakállas, vaksi és kissé bolond öreg fickó üldögél. Elpanaszolja nekünk, hogy elromlott a harang és ő nem tudja megjavítani, ezért minket kér meg rá. Másszunk fel a kötélen, vizsgáljuk meg a harangot: persze semmi baja. Lefelé mászva kapjuk fel az okulárist, majd a földre huppanva beszéljünk megint az öreggel: az őrtoronyban dolgozó Pernailről mesél („Az a fickó sohasem engedi, hogy lengessem a zászlót!").

Menjünk a kikötőbe, ahol két épület egy átjáró köt össze. Az első épület sarkában találunk egy ládát: némi arany van benne. Szaladjunk fel a lépcsőn, majd az átjárón a másik épületbe. Bent megtaláljuk Pernellt, aki elég vaksi okulárisa nélkül, úgyhogy adjuk oda neki a miénket. Hálából óriási kitüntetésben részesít: meglengethetjük zászlaját! Menjünk fel az átjáróra, ott lengessünk zászlót – erre megszólal a harang (aki figyelmesen követte a történéseket és a párbeszédeket, már sejtheti, mire ment ki az egész)... Adjuk vissza a zászlót, majd lélekszakadva fussunk Rollo házához: éppen most lép ki az ajtaján. A fickónak









az a munkája, hogy ládákat cipeljen a kikötőből Gerric boltjába, amikor jelez a harang, hogy megérkezett egy kereskedőhajó. Mi viszont lelkiismeret-furdalás nélkül nyissuk ki az őrizet nélkül hagyott ládáját, vegyük ki belőle az ezüst nyakláncot, vigyük vissza az ezermester Lakenének, aki hálából végre kinyögi a csempésztanya jelszavát. Irány a tanya: a térképész üzlete mögött van... a jelszó: kanál (spoon). Bent találunk egy fickót, aki ismerte nővérünket: Iszara valamit meg akart venni tőle – cserébe egy tekercset adott neki. Az illető nem túl boldog: a tekercs számára nem értékes, számunkra viszont annál inkább! Egy nagy R betű van ráírva, ami a Türelmetlen Ligát jelképezi – úgy tűnik, Iszara nekik dolgozott, aztán később előlük menekült. Most már négy térképdarabunk van... egy sajnos még hiányzik: ez Jotónál van, aki börtönben ül. Itt az idő, hogy megint meglátogassuk a kígyóbűvölőt.

Az öreg hölgy kövecskéi – első rész

A kígyóbűvölő mesél a barátairól, akik a városon kívül laknak. Északra találjuk meg őket a hídon túl, a folyóparton. Egy öreg nő üldögél a földön, és a homokba rajzol, a fia meg fel-alá járkál és látványosan nem csinál semmit. A figyelmesebb játékosok még egy üres sírt is észrevehetnek. Az öregasszony elsírja nekünk, hogy a fia lelkét ellopta N'Gasta, a nekromanta. Csak akkor tudunk nekik segíteni, ha veszünk egy asztrólgiai könyvet Jeffertől, és ellátogatunk a sziget másik oldalán található planetáriumba.

Planetárium

Egy öreg elfet találunk, aki megégette a lábát, amikor az eltört teleszkópot próbálta megjavítani. Persze a mi segítségünkre van szüksége: ha nem végzi el a javítást, a polgármester megöleti. Megemlíti, hogy ez egy régi törpe teleszkóp, aminek furcsa varázsereje van. Ahhoz, hogy helyrepofozza, egy törpe gyártmányú kerékre van szüksége, amit hol máshol találhatnánk meg, mint a törpék romvárosában. Aki nem tudja, miről van szó, beszéljen Lakenével a romokról.

A törpék romvárosa

Vegyük meg a könyvesboltban a Törpék Varázstárgyai című bestsellert. Másszunk fel a



hegyre, ahol irtsunk ki néhány katonát. Amikor az ajtóhoz érünk, menjünk be rajta, majd intézzünk el még egyet. A törpe íjpuska közelében van még egy ajtó. Nyissuk ki az ajtót a könyvet lefordítva. A mögötte álló őrökkel nem lesz gondunk, mert már halottak – ne lépjünk rá a lesüllyedő kapcsolókra, ha nem akarunk mi is úgy járni, mint ők. Ugorjunk fel a törött pillérre, onnan pedig kapaszkodjunk fel a párkányra. Amikor beértünk a folyosóra, először ugorjuk át a lyukat, majd jussunk el addig a teremig, ahol egy bányavasutat találunk. Ugorjunk be a csillébe, onnan pedig a sínek közé. Szökkenjünk át a másik oldalra, majd szaladjunk jobbra. Hamarosan egy hatalmas terembe érünk, vízeséssel, két aranyszoborral és két őrrel. Nyírjuk ki az őröket és nézzünk körül a teremben. Találunk egy romos helyet, felette pedig egy ajtót, amin ugyan nem tudunk átjutni, de egy csomó varázsitalt találunk. A két másik ajtó kinyitásához álljunk rá a kapcsolókra, közben vigyázzunk, hogy a megmozduló szobrok kardja le ne nyisszantsa a fejünket. Ahhoz, hogy bejuthassunk az egyik terembe, át kell ugranunk néhány szakadékon, átlendülnünk egy kötélen, majd el kell fordítanunk egy kapcsolót, hogy kinyissunk egy zárt ajtót. A kötélen lengedezéshez használjuk a jobbra-balra billentyűt, és ugorjunk. Menjünk vissza a főterembe, nyissuk ki a másik ajtót a kapcsolókkal, ismét játsszunk egy kis tarzanosdit, majd menjünk ki a nyitott ajtón. A következő teremben egy óriási törpe gyártmányú gépet találunk. Ugorjunk le, és zárjuk rövidre a ránk támadó Mikrobit.

A szakadékon való átjutáshoz ugorjunk le egy párkányról, ugorjunk át egy másikra, másszunk fel a csöveken, és már át is jutottunk. Menjünk a folyosó végébe, irtsunk őrt, másszunk fel a kötélen. Egy olyan szobába érkeztünk, ahol egy romokban heverő hidat és egy halom arany íjpuskát találunk. Ahhoz, hogy átjussunk, lőjünk bele néhány nyílvesszőt a túloldalon levő falba. Másszunk fel a csöveken, majd a falba lőtt nyílvesszőkre, onnan pedig a párkányra, és meg is érkeztünk.

Rovar-fejtörő

Az egyik szobában két falra tűzdelt őr hulláját látjuk. A közelben egy hatalmas bogár garázdálkodik. Lépjünk rá a kapcsolóra, erre megmozdul a dög. Lépjünk rá még egyszer – végre elfordítja a fejét tőlünk. Fussunk el a terem hátsó részébe, másszunk fel a párkányra, majd ugorjunk rá a bogár fejére, onnan pedig essünk le. Erre megmozdul a fej és átalakul emberfejjé. Fussunk vissza, lépjünk rá újra a kapcsolóra, ez ismét visszafordítja a bogarat, és megint szemből látjuk a fejet, a csápok pedig messze lesznek tőlünk. Menjünk vissza és ugorjunk fel a lábaknál levő láncra. Fussunk vissza a kapcsolókhoz, hogy a bogár feltápászkodjon a hátsó csápjaira. Ezek után ugorjunk fel a párkányokra, onnan pedig a testéből kiálló zöld képződményre – ettől kiesnek a mellső csápjai és megragadják mindkét oldalról a láncokat. Forgassuk a bogarat a kapcsolóval, amíg a hátára nem fekszik. Rohanjunk megint a lánchoz, húzzuk meg: erre a lábai összezárulnak és a karjai lehanyatlanak. Élesszük fel a lábait, és állítsuk fel ez egész bogarat. Ha mindent jól csináltunk, a bogár a középső láncot megrántja, kinyitva ezzel a kijárati ajtót.

Csöves fejtörő-rémálom

Hogy miért rémálom? Mert a leírás nélkül napokat eltölthetsz a megfejtéssel... Először is kapcsoljuk be a hátsó részben levő gépet: egy kis aranyépületben lesz a láván túl. Forgassuk el a kereket: kiderül, hogy egy gőzgéppel van dolgunk. A romok körül futkározva és a kerekeket forgatva észrevehetjük, hogy ezek a csöveket mozgatják. Kapcsoljuk össze a csöveket úgy, hogy mindegyik csatlakozzon a központi csőhöz, ami a bejárati lépcső közelében van. Forgassuk addig a kerekeket, amíg a piedesztálok közül kettő lejjebb ereszkedik, egy pedig a lépcső fölé emelkedik. Ugorjunk fel a hátsó aranyépület tetejére, onnan pedig ugráljunk fel a piedesztálokra, majd a lépcső fölött levő párkányra. Fussunk a tornyokhoz, fordítsuk el a kerekeket – ez a csöveket köti össze a romok maradék részével. Ugorjunk le megint a földre, és kezdjünk mindent elölről (kicsit hasonlít a logikája a bogaras fejtörőhöz). Az egyik toronyban megtaláljuk a fejtörő rajzát: forgassuk úgy a csöveket, hogy pontosan úgy nézzenek ki, mint az ábrán. Ha mindent jól csináltunk, látunk egy rövid filmbejátszást arról, hogy a piedesztálok lesüllyednek egy másik teremben. Végre itt hagyhatjuk ezt a termet is: keressük meg azt a szobát, ahol az animációban látott piedesztálok vannak, és ugorjunk fel rájuk. Addig ugráljunk felfelé, amíg egy plafonból kilógó lánchoz nem érünk. Libbenjünk át a túlsó falon levő balkonra az ajtóhoz. A mögötte levő szobában egy robot-törpével találkozunk. Úgy tudjuk hatástalanítani, ha a bal bokája mellett levő zöld gombot egy kardsuhintással megnyomjuk. Itt találjuk meg végre a törpe kereket, ami a teleszkóphoz kell.

Ismét a planetáriumban

Vigyük vissza a kereket a planetáriumba; egy padlón levő titkos panelen át juthatunk el ide. Ugorjunk fel a gőzcsöveken keresztül, amíg a kerék terembe nem érünk (vigyázzunk, meg ne égessük a lábunkat). Ha felértünk, rakjuk be a kereket a helyére, majd menjünk le a lifttel a legalsó szintre. Beszéljünk az öreg elffel, aki hálából megengedi, hogy használjuk a teleszkópját. Emlékszünk az öregasszonyra és halott fiára? Remélhetőleg már megvan az asztrológiai könyvünk... Nézzünk keresztül a teleszkópon, majd forgassuk addig, amíg meg nem találjuk a Kígyó fejét és farkát. Ha már látjuk, menjünk segíteni az öregasszonynak.

Az öregasszony kövei – második rész

Ahogy a nénike mögött állunk, rakjunk be egy követ a bal oldali sötét körbe, a másikat pedig a mellette levő négyszögbe, a közepe felé. Ha készen vagyunk, az öregasszony a lélekkövekről beszél nekünk.

Joto börtönben

Most menjünk vissza és beszéljünk a Mágusok Szövetségéből Feliciával a lélekkövekről. A főmágus rendkívül megdühödik, és patkánnyá változtat. Csak a poén kedvéért próbáljunk beszélgetni az emberekkel, aztán menjünk a börtönbe, ugorjunk be a jobb oldali ablakon az egyik cellába, majd szaladjunk végig, keressük Jotót. Amikor végre megtaláljuk, sajnos nem ért meg minket (egy igazi mágustól azért a minimum lenne, hogy tudjon az állatok nyelvén beszélni...), úgyhogy próbáljunk az angolhoz hasonlóan makogni. Ha sikerül megértetni magunkat, Joto visszaváltoztat, de nem sokáig hálálkodhatunk, mert megjelenik Dram, a sötét elf, megöli Jotót, és minket is, ha nem vagyunk elég fürgék. Rohanjunk ki a börtönből a háztetőkön keresztül, vívjunk meg az őrökkel, ugorjunk le Lakane házára,







aztán a romos vagonra, hogy földet érjünk. Végre megvan az összes térképdarab a mágikus flaska rejtekhelyéhez!

A mágikus flaska – második rész

Rakjuk össze a térképdarabokat a hátukon levő számokat összeadva, és menjünk Saintsportba. Vigyázzunk, mindenfelé kalózok járnak, akik szintén a flaskát keresik. Menjünk a városka központi épületéhez és nézzünk fel rá: Leki istennő szobrát látjuk. Tegyünk meg pontosan 63 lépést előre, forduljunk balra, lépjünk még tizenhatot, csússzunk le a dombon, majd kezdjünk ásni. Ha minden igaz, végre megtaláljuk azt az átkozott flaskát...

Az amulett visszaszolgáltatása

Amikor a polgármester visszakapja az amulettet, „hálából" börtönbe vet. A cellánkban heverünk, összes tárgyunkat és kardunkat elveszítettük. Beszéljünk cellatársunkkal, aki odaadja nekünk a világítótorony kulcsát, aztán elpatkol (úgy tűnik, ő is a Türelmetlen Liga tagja volt). A kulcs segítségével ássunk ki egy téglát a hátsó falból, másszunk fel a köveken, majd lendüljünk át a kötélre. Kutassuk át a katakombákat, kikerülve vagy szükség esetén megölve a piszkálódó katonákat – az egyik szobában megtaláljuk összes holminkat. A legnehezebb rész a három ajtó kinyitása. Lépkedjünk a kapcsológombokra, amíg ki nem nyílik egy ajtó. Menjünk keresztül a szobákon és kerüljük ki a csapdákat – mindegyik ajtó mögött található egy rúnákat tartalmazó kő. Ha megvan mindhárom kő, menjünk a Kerék, a Kapcsoló és az Ajtó feladványokhoz. Forgassuk el a kereket öt óráig és rakjuk be az összes rúnát a hátsó falon levő ábrának megfelelő helyre. Ha kinyílt végre az ajtó, menjünk ki rajta – egy remek kis átvezető mozi a jutalmunk!

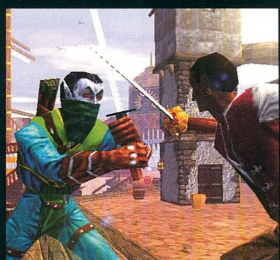
A világítótorony

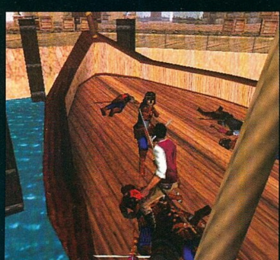
A torony ajtaját volt rabtársunk kulcsa nyitja. Jelezzünk a Türelmetlen Ligának, akik erre odaküldenek egy hajót. A hajón álló nőnek adjuk oda az R betűs tekercset – ez bizonyítja, hogy a csempésztanyáról jövünk. Miután megnyugodott, elvisz minket a Liga titkos rejtekhelyére.

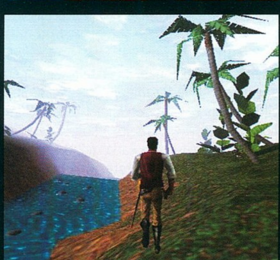
A Türelmetlen Liga

Először is meg kell találnunk a vezérüket – a kikötő nyugati részében lesz. Beszéljünk vele nővérünkről! A mellette álldogáló fickó kezdetben meglehetősen ferde szemmel és kivont karddal a kezében néz ránk: az ő barátait intéztük el a játék legelején. Kemény ellenfél, csak úgy tudjuk legyőzni, ha állandóan távolról támadunk és egyfolytában ugrálunk. Ha életben maradtunk, a vezértől kapunk kötszert sebeinkre. Megkér, hogy menjünk el Iszara házához és hozzuk el a naplóját. A ház a kikötő közelében van – a kulccsal nyithatjuk ki az ajtót. A napló az asztalon hever – úgy tudjuk csak elolvasni, ha rácsorgatunk egy kis vért a zárra sebeinkből. Megint átvezető mozi jön: „most már nemcsak nővéredért, hanem a királyságért is küzdened kell, Vörös Őr!"









N'Gasta sziget – második rész

Soha ne bízz egy nekromatában: amikor legutóbb nála jártunk, N'Gasta simán letagadta, hogy ő tartja fogva nővérünket. Most jön jól a mágikus flaska: használatával volt N'Gasta, nincs N'Gasta. Amikor a toronyhoz értünk, csapjuk le a két démont, majd kapjuk fel az üvegcsét és töltsük meg italokkal. Dobjuk be a gödörbe, majd ugorjunk utána – egy párkányra zuhanunk. Ahhoz, hogy a főnökéhez jussunk, keverjünk össze ork vért emberivel, „hist sap"-ot unikornis szarvával és ektoplazmát daerda szívével. Ezzel eljutunk Celis Vile-hez, N'Gasta főnökéhez. Beszéljünk az őrökkel, majd menjünk be az ajtón és mentsük meg nővérünket.

A polgármester, a sárkány és a katakombák

Be kell jutnunk a katakombákba és keresztülmennünk azokon az ajtókon, amelyeken eddig nem tudtunk. Tegyünk pontot a polgármester és szolgája, Dram, a sötét elf életére. Keressük meg utolsó ellenfelünket, a sárkányt. Remélhetőleg nálunk van még Hunding varázstárgya, csak azzal tudjuk elintézni... Üssük a hasához, erre a hüllő feldönti az izzó szénnel teli kosarat, ezzel forrósítsuk fel kardunkat, majd üssük addig a sárkányt, amíg ki nem leheli a lelkét. Vegyük vissza a sárkánytól a lélekkövet, vigyük vissza az öregasszonyhoz, majd tekintsünk meg egy remek animációt vagy harcoljunk még tovább, és nézzünk meg egy másfajta befejezést – aztán írjunk gyorsan gratuláló e-mailt a Bethesdának, mert a sok félresikerült Elder Scrolls-kaland után ez alkalommal ragyogó munkát végeztek.

BAD SECTOR



Zeneajánló

JOHN WILLIAMS – FILM ÉS ZENE

Film és zene-cikksorozatunk második részében Carpenter után egy újabb élő legenda következik, John Williams, aki legalább akkora név a filmzenék között, mint a horror mestere. Sőt...

A hasonlóság kettőjük között csupán annyi, hogy mindketten írnak filmzenéket. Williams azonban „csak" egy egyszerű zeneszerző, a filmkészítés más fázisaiban nem vesz részt. New Yorkban született, majd Los Angelesben élt. A zeneszerzést magánórákon tanulta az egyetem (UCLA) mellett, majd visszaköltözött New Yorkba, ahol zongorázni tanult, mellette pedig klubokban játszott jazz-zongoristaként. Innen újra visszaköltözött Los Angelesbe, ahol már kapcsolatba került a nagy filmstúdiókkal is, eleinte (a '60-as években) TV-filmekhez és -sorozatokhoz készített zenéket. Ezekkel a munkáival két Emmy-díjat (a TV-s Oscar) is kapott. A reményteli zeneszerző hamarosan a bostoni hangversenyzenekar vezetője lett, emellett nagyon sok amerikai hangversenyzenekarral lépett fel, mint vendégkarmester. A különböző zenekarokkal igen sok felvételt rögzítettek, amelyek még ma is fellelhetők a zeneboltokban néha-néha. A közismert filmzenék mellett sok komolyzenei alkotást sikerült már letennie az asztalra, köztük két szimfóniát és több versenyművet (concertót) különböző hangszerekre. A '84-es, '88-as és '96-os nyári olimpiai játékok zenéjének készítésére is őt kérték fel.

De ami most minket igazán érdekel, az a filmekkel kapcsolatos munkái, azok közül is az új Star Wars-film, az Episode I zenéje. Több mint száz (!) filmnek írta a zenéjét és ezek közül öttel Oscar díjat is nyert (összesen 34-szer jelölték, ezt a számot egyedül Walt Disney tudta megközelíteni!). A Grammy-díjat 15-ször kapta meg, és hat nagy amerikai egyetem is tiszteletbeli díszdoktorrá avatta. Eleinte TV-knek dolgozott, de aztán hamarosan az akkori nagy filmzeneszerzőkkel dolgozhatott együtt. A Navarrone ágyúi című filmben például J. Lee Thompson mellett csinálhatta a hangszerelést még 1961-ben. A '60-as évek közepén már olyan nevekkel dolgozott együtt, mint Frank Sinatra és Gene Kelly. 1974-ben már Steven Spielberg társa, '75-ben ő írja a Cápa zenéjét. 1977-ben két klasszikus művet is alkot a sci-fi zsenijeivel, a Harmadik típusú találkozásokat Spielberggel és a Csillagok háborúját George Lucasszal. Innentől kezdve a két rendező nagyon sokszor dolgozik együtt vele, annak ellenére, hogy közben egymással versengenek. A teljesség igénye nélkül, csak felsorolás-jelleggel néhány cím: Superman 1-2-3-4, A birodalom visszavág, A jedi visszatér, E.T., az Indiana Jones-filmek, Született július 4-én, Reszkessetek, betörők!, JFK – A nyitott dosszié, Nixon, Sleepers, Ryan közlegény megmentése...

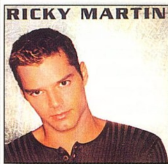


Williams mostanában az Angela's Ashes című filmen dolgozik Alan Parkerrel, a közeljövőben pedig az ő zenéjét hallhatjuk az új Indiana Jones-filmben, és természetesen a két hátralevő Star Wars-epizódban. Ami leginkább érdekes és meglepő, hogy több filmzenéjében van némi átfedés. Vagyis bizonyos filmek zenéjét többször felhasználta, más filmekbe is átvitt elemeket. Lehet, hogy csak én nézem felületesen a filmeket, de nekem ezek az apróságok eddig nem tűntek fel.

Jelenleg a The Phantom Menace zenéjét hallgatják világszerte a legtöbbet az összes Williams-mű közül. Szerencsénkre a zene még a film előtt megérkezett Magyarországra, így már jó előre élvezhetjük. A zenét meghallgatva azt mondom, ez még egy indok arra, hogy elmenjünk és megnézzük a filmet a moziban. A kórus és a zenekar nagyon szép egységben szólal meg, és sokszor olyan gyorsan változik a lendülete a muzsikának, hogy ehhez már mindenképpen szükséges (lenne) a látvány. Nyilvánvaló, hogy a zene a filmet követi dinamikájában, egyáltalán nem irigylem azt az embert, aki összevágta a végleges variációját a filmnek – ugyanis a vágáskor tökéletes, századmásodperces szinkronba kell hozni a zenét, a hangot és a képeket.

Maga a zene egy nagyzenekari mű, ezért aki nem szereti a komolyzenét, az csak azért hallgassa meg, mert ez a Csillagok háborúja muzsikája. Aki meg nem szereti a Csillagok háborúját... miket beszélek, olyan valószínűleg nincs is. Persze minden zeneszerető embernek különböző élményt nyújt, bár én nem vagyok biztos abban, hogy egy Gershwin, Chopin vagy Bach zeneművel egy szintre lehetne sorolni – de ez nem is lehet cél ebben az esetben. A zenét egyébként a Londoni Szimfonikus Zenekarral rögzítették idén februárban. Érdekesség, hogy az eddig készült szinte össze Star Wars-alapú számítógépes játékhoz is ő írta zenét a már kész munkái alapján.

RICKY MARTIN
HIS FIRST ENGLISH ALBUM
COLUMBIA/SONY MUSIC



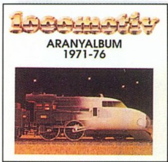
A spanyol vérű Ricky Martin egyszeriben világsztár lett, amikor meghallottuk a foci VB-hez írt számát. Nagyon sokan szerették, az előző album (Vuelve) egyik legkellemesebb darabja volt. Ez a mostani korong sem nélkülözi a slágereket – már biztos mindenki hallotta a „Livin' La Vida Loca" című számot az új lemezről. A többi valamivel lassabb, lágyabb hangvételű. Ha valaki szereti a latinos dallamokat, és ráadásul ezeket angolul szeretné élvezni, annak melegen ajánlom ezt az albumot a figyelmébe. Talán egyetlen dolog volt, ami nekem nem tetszett, az pedig a lemez címe: nem kellett volna ennyire „marketing-szagú" címet adni az albumnak..

RED HOT CHILI PEPPERS
CALIFORNICATION
WARNER BROS. RECORDS/WARNER MUSIC



Újra itt a hamisíthatatlan, megmásíthatatlan, eltéveszthetetlen, fantasztikus Red Hot Chili Peppers! Erről az albumról nem kell sokat mondani, magáért beszél. Mindenkinek kötelező (lenne)! A stílus, az ének, a zene és az egész olyan, mint amit elvárunk a fiúktól. Nagyon szép lírai és igen húzós, döngölős nóták egymás után, a józan eszű hallgató csak kapkodja a fejét. Egyetlen gyenge vagy gyengécske darab sincs köztük, mindegyik szinte tökéletes.

LGT
ARANYALBUM 1971-76
HUNGAROTON



A Lokomotív GT nevét Magyarországon valószínűleg mindenki ismeri, még a legfiatalabbak is. Most egy olyan dupla válogatáslemezt vehetünk a kezünkbe, amelyen eredeti 1971 és 1976 között készült felvételek hallhatók. Olyan legendás számok szólalnak meg újra, mint a Ringasd el magad, az Álomarcú lány, a Neked írom a dalt

vagy a Mindenki. Ezeket a zenéket az idősebbek nyilvánvaló nosztalgiával, a fiatalabbak pedig érdeklődéssel vehetik a kezükbe. Azt hiszem, köszönet illeti a kiadót ezért a kezdeményezésért. Reméljük, nem hal meg az ötlet, hogy régebbi zenéket újra kiadnak – szinte változatlan formában. Egyébként már több lemez is megjelent ebben a sorozatban, a későbbiekben még találkozunk velük.

BOYZONE ...BY REQUEST

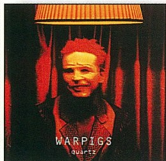
UNIVERSAL MUSIC



Nagyon jól tudom, hogy sokan nem szeretik az ilyesfajta zenét, és egy bizonyos szájban termelődő nedvvel hozzák legtöbbször kapcsolatba, csak azt sajnálom, hogy ezek az emberek általában, meg sem hallgatják, csupán azt a néhány számot ismerik, amelyeket a rádiókban nagyon sokszor leadnak. Itt a remek alkalom, megjelent a Boyzone zenekar válogatáslemeze, amelyen két új nóta is helyet kapott. Aki meghallgatja az egészet az elejétől a végéig, annak meg fog változni a véleménye erről a fiúcsapatról. Nagyon szép számok követik egymást! Aki esetleg nem tudta volna, elmondanám, hogy a Mr. Bean féle katasztrófafilmnek is ők írták a betétdalát – ez talán alátámasztja tehetségüket. Egyébként meg, ha már a barátnők úgyis ezt hallgatják, akkor jobb, ha mi sem hagyjuk ki, még a végén műveletlennek néznek... ☺

WARPIGS QUARTZ

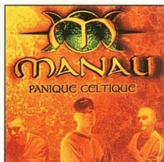
UNIVERSAL MUSIC



Az 1993-ban alakult magyar zenekar május 17-én jelentette meg második nagylemezét. Már az elsőn is voltak nagyon jó számok, közönségkedvenc populáris darabok. Ez a lemez talán egy kicsit elvontabbra sikerült, több mindennel kísérleteznek a srácok. A hangzás tökéletes, magyar lemeztől eddig szinte még sosem hallottan kiegyensúlyozott és professzionális. A zenészek és az énekes is a maximumot hozza ki magából, érdemes meghallgatni – én magyar zenekartól ilyen lemezt még nem hallottam. A témák hétköznapiak, emberközeliek. Az Analóg című számot ajánlom minden számítógép-őrült figyelmébe, nagyon érdekes véleményt alkotnak a fiúk a digitális világról. Ha valakinek lehetősége és módja van rá, nézze meg őket élőben is!

MANAU PANIQUE CELTIQUE

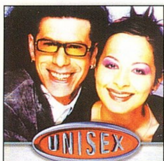
POLYDOR/POLYGRAM



Nem tudtam igazán, mit várjak ettől a lemeztől, mivel soha nem hallottam még erről a zenekarról. Kicsit meglepődtem az intro után a francia nyelven megszólaló rapzene hallatán. Azonnal megfogja az embert, még úgy is, ha nem tud franciául. Nagyon kellemes hangja van az énekesnek és a vokalistáknak (néhol inkább kórusnak) is, de engem mégis leginkább a hangszerelés fogott meg: gitár, nagybőgő, cselló, hegedű, skótduda, hárfa és trombita is hallható a lemezen! Eddig még nem igazán találkozhattunk ilyen zenei világú rap-számokkal, ráadásul a lemezek tradicionális rángatása és a számítógépes effektek sem hiányoznak. Franciáknak és francia ajkúknak nagyon ajánlom, hogy tegyék be CD lejátszójukba, garantáltan meglepődnek. Csak azt sajnálom, hogy az én francia tudásom rettenetesen hiányos...

UNISEX CSODA AZ ÉLET...

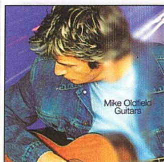
COLUMBIA/SONY MUSIC



Megjelent az Unisex zenekar második albuma, és elég nehéz dolga lenne annak, aki be akarja sorolni valamilyen zenei stílus keretei közé. Nekem egyetlen dolog jut az eszembe: ez egy jó és táncolható muzsika, Szekeres Adrienn hangja pedig egyenesen fantasztikus. Nemrégiben voltam egy díjkiosztó gálán, ahol Adrienn kapta a legjobb női énekesnő díját. Amikor felment a színpadra átvenni és köszönetet mondani, annyit mondott könnyes szemmel, hogy ő csak azt szeretné, ha hagynák tovább énekelni. Hát hagyták, szerencsénkre. A lemezen van multimédiás rész is (CD extra), ami hagy maga után némi kívánnivalót, de az elszántabbak belehallgathatnak a régi album és a remix lemez számaiba, illetve megnézhetnek egy videoklipet is.

MIKE OLDFIELD GUITARS

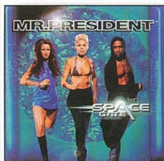
WARNER MUSIC



Az instrumentális zene kedvelőinek egy újabb csemege, a június 18-án Budapesten játszott Mike Oldfield legújabb albuma. Az 1953-ban világot látott zenész több évi kihagyás után indul újra koncertturnéra, és ezt mindjárt nálunk kezdi, még a Wembley Stadionba is csak utánunk látogat el! Eddig közel 40 millió lemeze fogyott világszerte, tehát egy nem mindennapi zenésszel van dolgunk, főleg ha figyelembe vesszük azt is, hogy nem a legpopulárisabb zenét játssza – bár igen széles rétegek szeretik. Mostani albumát kizárólag gitárokkal (!) készítette el, főleg akusztikus, elektromos gitárokat használva és egy-két hangot átszerkesztve. Még a dob és basszus hangokat is gitár segítségével játssza fel. Igényes zenerajongók számára egyértelműen kötelező „olvasmány"!

MR. PRESIDENT SPACE GATE

WEA RECORDS/WARNER MUSIC



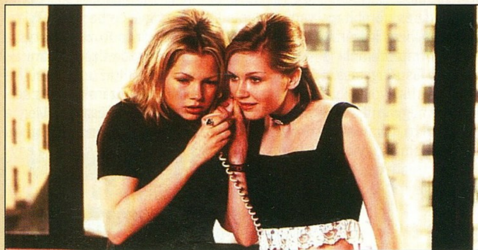
Itt a Mr. President új albuma (sorrendben a negyedik), amit érdeklődéssel vettem a kezembe és tettem be a hifibe. Eleinte sokan csak a lányok miatt nézték videoklippeiket, de zeneileg is sokat fejlődtek ez alatt a néhány év alatt, ami abból is látszik, hogy ez a lemez több mint egy évig készült. Egy kis sci-fi beütés, egy kicsivel több technós elem, de még így is egy nagyon jól táncolható muzsika, a diszkókban biztos szeretni fogják az emberek. Azoknak is ajánlom, akik szeretik a modern, de klasszikus disco elemekből építkező dalokat. Ez manapság már elég ritka, mindenki mindenfélével próbálkozik inkább, több-kevesebb sikerrel. A rossz hír az, hogy a lányok sajnos kezdenek öregedni egy kicsit, de még így sem rosszak... ☺ Érdemes megnézni őket az Interneten is: www.mr-president.com.

CSOKI

Filmajánló

Mint tudjuk, az amerikai filmipar még mindig egyeduralkodó a világon. Hiába bukkannak fel időről-időre mesterművek a világ más tájairól, Hollywood hegemóniáját még jó ideig nem fogják megtörni. Az előző számban elkezdett nyári ismertetés folytatása következzék most, kiegészítve a szeptemberi megjelenésekkel. A bemutatók dátumai még mindig az amerikai premierek időpontjait tükrözik.

Elsőként vessünk egy pillantást a Columbia Pictures történelmi komédiájára, a **Dick**re! Gondolom, mindnyájan részt vettetek már osztálykiránduláson. Nos, hasonszőrű témát dolgoz fel ez a film is, igaz itt az amerikai diákok, köztük Betsy Jobs (Kirsten Dunst)



és Arlene Lorenzo (Michelle Williams) a Fehér Házba látgatnak el, ahol találkoznak az elnökkel, Richard Nixonnal (Dan Hedaya). Fiataljaink feladják „állami kutyasétáltató" pozíciójukat, és Nixon titkos tanácsadói lesznek a Watergate botrány alatt. Felejtsd el, amit a történelemkönyvekből tanultál és készülj fel a megvilágosodásra a következő „segédanyagok" használatával: egy kilencven perces magnószalag, megvesztegetésre szánt dollár ezrek, újságkivágások és minden más, amit még nem tudtál egy harmadrangú betörésről, az 1970-es év első osztályú botrányáról... az utolsó jó botrányról a Fehér Házban.

PREMIER: JÚLIUS 9.

A komédiáknál maradva következzék az **American Pie**, a Universal Pictures gondozásában. Ebben a vígjátékban egy baráti társaság lépéseit követhetjük nyomon, akik végzős diákok. Fogadást kötnek, hogy egy éjszakai séta során elveszítik szüzességüket. Rohanvást próbálkoznak teljesíteni „szent küldetésüket", miközben számtalan meglepetés éri őket. Vidám és megható élményeket szereznek, miközben felfedezik önmagukat, a barátságot, a szerelmet, a romantikát és viszonyukat a szexhez.

PREMIER: JÚLIUS 23.

Az 1977-es év hírhedt new yorki nyarának eseményeit dolgozza fel a Touchstone Pictures **Summer of Sam** című alkotásában. A diszkó-dívák, a Studio 54 nevével fémjelzett irányzat követői és az újhullámos punk-rockerek ekkor özönlötték el Manhattant. Ezen a nyáron „kel életre" a város első sorozatgyilkosa, akinek őrjöngése és médiaszereplése nagyban hozzájárult a tömeges félelem és paranoia kialakulásához. A város a pánik hazájává vált, amely azonban nemcsak New Yorkot ragadta magával, hanem szinte az egész világot. A rendező/forgatókönyvíró Spike Lee drámájában a gyilkos emelt fővel kel át Bronx olasz-amerikai részén, imádkozva a fiatal lányok ártatlanságáért. Ahogy nő a forróság a városban, úgy nő a

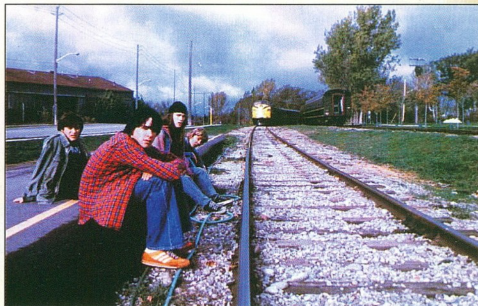




hullák száma, a város elmerül a terror habjaiban. A „'44-es kaliberű gyilkos" reménytelen keresése láttán a maffia főnöke vérdíjat tűz ki az elkövető fejére. A pénzsóvárságtól és tudatlanságtól hajtva Joye T-nek, a kispályás gengszternek és bandájának az a fixa ideája támad, hogy a gyilkost a szomszédban kell keresni. Eltorzult logikai eszmefuttatásokkal egy listát készítenek, amely tartalmazza az összes lehetséges gyilkost. A boszorkányvadászat kezdetét veszi: Ritchie-re, a nagyravágyó punk-rockerre vetül a gyanú árnyéka A film főszereplői: Al Palagonia, Ken Garito, John Leguizamo, Michael Rispoli, Adrien Brody, Mira Sorvino, Anthony LaPaglia és Nelson Vasquez.

PREMIER: AUGUSZTUS 6.

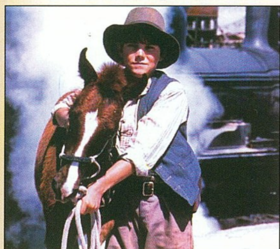
A **Detroit Rock City** egy 1978-as KISS-koncertet dolgoz fel. Négy tinédzser vad kalandjait követhetjük nyomon a filmben, akik mindenféleképpen jelen szeretnének lenni a koncerten. Megingathatatlan szenvedélyeiktől hajtva megismerhetik kedvenc bandájukat. Szereplők: Edward Furlong, Natasha Lyonne, Sam Hun-



tington, James De Bello, Giuseppe Andrews, Melanie Lynskey és Lin Shaye. Az együttes mostani és volt tagjai is láthatók a filmben, név szerint Gene Simmons, Paul Stanley, Ace Frehley és Peter Criss. A KISS-től nem áll távol a filmezés, valamikor a '80-as évek elején már készítettek egy horrorfilmet „A park fantomjai között" címmel.

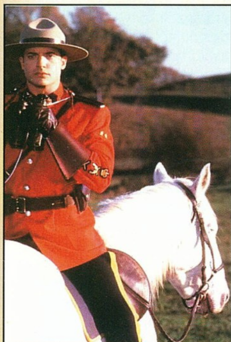
PREMIER: AUGUSZTUS 13.

A Columbia Pictures **Hoofbeast**jében, a Föld legöregebb sivatagjának vörös homokdűnéi közt egy bátor ló érik ügyetlen csikóból pompás csődörré, ezzel esélyt kapva a győzelemre a barátságtalan nambiai Csontparton a túlélésre. Lucky, a fiatal csikó, 1914-ben, egy német tehergőzös fedélzetén látja meg a napvilágot, amin anyját és más munkalovakat Afrikába szállítanak. Partraszállás után elválasztják az anyjától. A csikót egy árva istállófiú veszi védőszárnyai alá a bányászvárosban. Amikor a várost evakuálják a világháború miatt, Lucky a közeli sivatagba menekül. Először egy fiatal busman lány, majd Oryx, az antilop, tanítja a csikót a túlélésre. Kalandjai során Lucky visszatér az elpusztított bányászvárosba, ahol megvédi a fiatan kancát, Beautyt, és heroikus küzdelemben legyőzi Caesart, a fennhéjázó csődört.



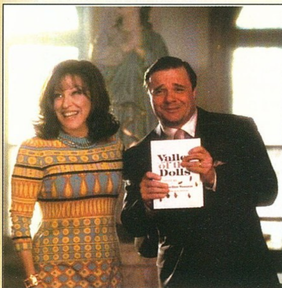
PREMIER: SZEPTEMBER 3.

A Universal Pictures és a nagysikerű Dr. Doolittle producere, Jay Ward a klasszikus animációs televízió sorozatot dolgozták fel a **Dudley Do-Right**ban, ebben az élő szereplőkkel forgatott, korhű komédiában, amelynek főszereplői Brendan Fraser, Sarah Jessica Parker és Alfred Molina. Helyszín a kanadai Sziklás-hegység Félig-boldog Völgy közössége. Dudley Do-Right (Fraser) a boldogtalan mountie (kanadai lovasrendőr), felfedezi a gonosz Snidely Whiplash (Molina) tervét, hogyan akarja csalással megszerezni a völgyben lakók földjét egy hamis aranyláz keltésével, és rájön, hogy szívszerelmét, a környezetvédő Nell Fenwicket (Parker) is el akarja rabolni...



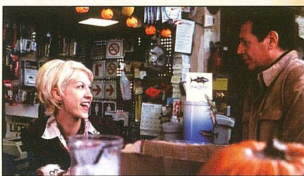
PREMIER: SZEPTEMBER 10.

Bette Midler és Nathan Lane a főszereplője az **Isn't She Great** című mozinak, amelyet a Universal Picture forgalmaz. A film képet alkot az író és híresség Jacqueline Susann (Midler), a férje és menedzsere, Irving Mansfield (Lane) vibráló, színpompás és néha botrányos életéről. A Valley of the Dolls (A babák völgye) szerzőjének első publikálása nagy vihart kavart 1966-ban a showbusiness sötét oldaláról. A csalódást okozó mű megjelenése után újraértékelte önmagát és meglepő módon sikerült generációja legjobb novellistává válnia. További szereplők: Stockard Channing, David Hyde Pierce és John Cleese.



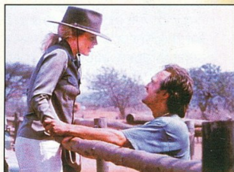
PREMIER: SZEPTEMBER 7.

A New Line Cinema **Town and Country** című romantikus komédiája nem kisebb szereplőket vonultat fel, mint Warren Beatty, Diane Keaton, Andie MacDowell, Goldie Hawn, Jenna Elfman és Garry Shandling. A film az életről, a szerelemről, a barátságról, fennhéjázó természetről és a boldog házasságról szól. Porter Stoddard (Beatty) az elismert new yorki építész válaszút előtt áll. Választania kell a sok félrelépése és felesége, Ellie (Diane Keaton) valamint barátai, Mona (Goldie Hawn) és Griffin (Garry Shandling) között. A film végére természetesen megbizonyosodik a helyes irányról, váratlan találkozások és azok vidám következményei után.



PREMIER: SZEPTEMBER 7.

Az **I Dreamed of Africa** egy nő lelkierejéről és az Afrika iránti egyre növekvő szerelméről szól, aki legyőzi megsemmisítő erejű személyes tragédiáját és megtalálja élete értelmét. Gyermekként Kuki Gallmann (Kim Basinger) felfedezi Afrika egyéni varázsát. Felnőttként emigrál a fekete kontinensre új férjével Paolóval (Vincent Perez) és fiával Emanuele-lel (Liam Aiken). Bár ez az a hely, ahová egész életében vágyott, soha nem álmodott a fájdalomról, az örömről, a szenvedélyről, de nagy nehézségek árán megtalálja ezeket a rejtett gyönyöröket. Az I Dreamed of Africa a megfékezhetetlen Kuki Gallaman valós történtét dolgozza fel – Afrika varázsának pompás hátterével.



PREMIER: SZEPTEMBER 17.

Bruce Willis, akit általában (sőt: szinte mindig) világmegváltó szerepekben láthatunk, most új vizekre evezett. A néhány hónapja lezajlott berlini filmszemlén kijelentette, hogy nem fog többet hollywoodi pénzhajhász filmekben szerepelni, inkább a polgárpukkasztó filmkészítőket részesíti előnyben. Tette mindezt a Bajnokok Reggelije (Kurt Vonnegut) megfilmesítése után. Hogy mennyire szavahihető Willis, az kérdés, egyenlőre az biztos, hogy most egy gyermekpszihológust alakít a **The Sixth Sense** című Hollywood Pictures-produkcióban. A jéghideg pszicho-thriller a nyolcéves Cole Searről (Haley Joel Osment) szól, akit egy sötét dolog kísért – meglátogatta őt egy szellem. Az elhagyott és vonakodó Cole megriad a fenyegető látogatótól, aki a megoldatlan problémák sötétjéből tűnik elő. Cole túl fiatal ahhoz, hogy megértse a szellem célját, és túlságosan ijedt, hogy másoknak elmondja kínszenvedéseit, kivéve a gyermekpszihológus Dr. Malcolm Crowe-t (Willis). A doktor megpróbálja felfedni a vészjósló igazságot Cole természetellenes képességeiről...



PREMIER: SZEPTEMBER 24.

SILVANION

Könyvajánló

DAVID MORRELL

A civilizáció egyik eredménye, hogy a mesemondók már nem csupán közvetlen környezetüket képesek elbűvölni történeteikkel, hanem a modern médiák segítségével jóval nagyobb közönséghez is eljuthatnak. Az egyik legnagyobb mai mesemondót úgy hívják: David Morrell. 1943. április 23-án született Kanadában, George Morrell és Beatrice Morrell Bamberger gyermekeként. Iskoláit már az Államokban végzi, azokat befejezve 22 évesen megnősül, majd Új-Mexikóba költözik családjával. A hetvenes évektől kezdve az iowai egyetemen tanít, jelenleg az amerikai irodalom professzora.

Első regénye, a First Blood (Rambo) már 1972-ben meghozta számára az ismertséget Amerikában. Furcsa módon mind az olvasók, mind a kritikusok körében igen nagy sikert aratott, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy első olvasásra mindenki észrevette: született mesélő írta a könyvet. Szerencsés kezdet, hiszen az első regény meghatározó minden író életében. Rambo alakját Morrell apjáról mintázta meg, a nevet pedig meglepő módon Rimbaud amerikás kiejtése ihlette. A szerző nagyon jól eltalált témaválasztását igazolja, hogy ez volt az első regény, amely a Vietnámból hazatért veteránok sorsával foglalkozik – a társadalom felelősségét hangsúlyozva (elég burkolt formában). Bár az is igaz, hogy számosan voltak, akiket inkább az nyűgözött le, ahogyan Morrell, a civilből profi kommandóssá válást, valamint a tanultak alkalmazását mutatja be.

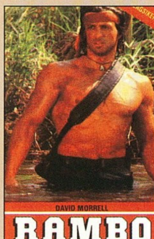
Ezek után nem lehet csodálkozni azon, hogy tíz évvel később (1982-ben) a történet mozivászonra került. Sajnos a film számos lényeges ponton eltér a nyomtatott történettől, ennek ellenére mégis Rambo lett az író legismertebb alakja. Számos regényt és novellát írt azóta, művelt 22 nyelvre fordították le, és több, mint 12 millió példányt adtak el belőlük. Az akció-thriller műfajában, és főleg a titkosszolgálatokkal kapcsolatos műveiben maradandót alkotott. Rambót kivéve nem igazán találunk nála magányosabb hősöket, majdnem mindig vannak társak, akik, bár nem tudnak annyit, mint a főhős, nélkülük nem lenne teljes a történet. Művei közül nehéz lenne a legjobbakat kiemelni, inkább csak azokat említem meg, amelyeket Magyarországon is kiadtak. Amerikai kiadás szerinti sorrendben (magyar címekkel): Rambo (1972), Túlélő (1975), A totem (1979), A rózsa szövetsége (1984), Rambo 2 (1985, ez csupán a film könyvben leírva, semmi több), A gyűrű lovagjai (1985), Éjszaka és köd (1987), Testőr (1990), A láng szövetsége (1991), Álarcban (1993), Elszántan (1994), Tagadás (1996), Kettős látás (1998).

Személyes kedvencem az 1990-ben elkészült Testőr (The Fifth Profession), amely a titkosszolgálatok világába vezeti el az olvasót. Két testőr egy akció során – amelyben egymással szemben állnak – megpillantják egymást. A probléma az, hogy korábban már látták meghalni a másikat... S ez csupán a kezdete a titokzatos eseményeknek, miközben majdnem mindenről kiderül, hogy nem az, aminek látszik. Klasszikus, csak ajánlani tudom. Morrell azonban nemcsak akcióregényeket írt, más műfajokban is jeleskedik. Westernen kívül számos horror-írása is megjelent az évek során; kétszer nyerte el az év legjobb novellája díjat Amerikában (1989 és 1991). A Rambón kívül A rózsa szövetsége című könyvét filmesítették meg 1989-ben (ez nálunk is látható volt a televízióban).

Hogy miért tartom nagyon jó írónak David Morrellt? Mindig érdekes témákról ír, amelyben meggyőző elméleti tudást és annak gyakorlati használatát mutatja be. Stílusával folyamatosan fenntartja a feszültséget, amelyet képes észrevétlenül fokozni. Ráadásként a cselekmény bonyolításával letehetetlenné teszi regényeit. Még a kevésbé sikerült befejezéssel bíró műveinek a végén is vannak nem várt fordulatok. Morrell hangulatára ráérezve az olvasó már alig várja, mikor veheti kézbe az új regényt. A kiadótól kapott tájékoztatás szerint a következő Morrell-kötet még idén nyáron megjelenik.

DAVID MORRELL
RAMBO

KIADÓ: VICTORIA
FORDÍTÓ: ISMERETLEN
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1972



Rambo: talán nincs olyan moziba járó ember a világon, akinek ez a név ne mondana valamit. Az izomhős, aki mindig diadalmaskodik – ezt a leckét jól megtanultuk Sylvester Stallone előadásából. Elöljáróban egy tényt le kell szögezni: ez a könyv egészen más, mint a film! A regény ékesen példázza, miért is sikeres író Morrell. A cselekmény jól felépített, és szükség szerint aprólékosan taglalja a technikai részleteket. Az olvasónak az az érzése, hogy valaki olyan mesél, aki saját tapasztalatai alapján ismeri a túlélés fortélyait, a gerillaharc taktikáját, az elit kiképzés részleteit. Másfelől képes különböző mélységű lelkivilágot ábrázolni – nagyszerű példa erre a haldoklók utolsó perceinek leírása. Ezeket igen ügyesen keveri, minden ott van, ahol lennie kell, nincsenek zavaró részletek. A történet könnyűszerrel lebilincseli az olvasót, felébresztve kíváncsiságát. Ráadásul ebben a regényben – ellentétben más, korai műveivel – nagyon jó a történet lezárása. A könyvet jó néhány évvel ezelőtt adták ki magyarul, antikváriumok polcain időnként felbukkan egy-egy példány, amire érdemes vadászni.

Formájában szikár, nagyon egyszerű nyelvezetet használó stílussal építkezik a regény. Ez dinamizmust és feszültséget kelt, amit a belső gondolatok leírása sem old fel. Sem Rambo, sem pedig a helyi rendőrfőnök, Teasle nem egy művészlélek. Rövid tőmondataik lényegre törőek, egyszerű párbeszédeik csupán nagyon ritkán utalnak arra, hogy mennyire kicsúszott a lábuk alól a talaj. A történet során felváltva élhetjük át a két főszereplő gondolatait és érzelmeit.

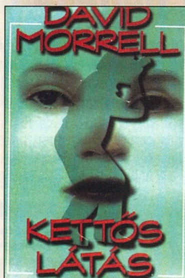
Rambo a vietnámi háborúból tért haza, s bizony nem találja helyét a világban. Egyszerűen csak van, létezik, és csupán arra vágyik, hogy békén hagyják. Nem vár semmit azért, mert túlélt egy háborút, de nem is nyilvánít véleményt róla. A szintén háborús veterán rendőrfőnök a saját kis vidéki világában éppen az ilyen sehova sem illő, „szakadt csavargókat" viseli el nehezen. Nem érdekli, nem haragszik rá – egyszerűen csak hagyja el a meghitt utcákat. Nem érti, nem is akarja megérteni az idegent. Ez a kölcsönös makacsság – attól a pillanattól kezdve, hogy Rambo kezet emel egy rendőrre – visszafordíthatatlan eseményekhez vezet. Egy meglehetősen véres történet bontakozik ki (két fordulatokban gazdag nap következik), amelyet a helybéliek sokáig emlegetni fognak. Az eseményeket időnként mindkét főszereplő megállítaná, szívesen kiszállna. A kritikus pillanatokban azonban valamelyikük mindig elbukik, képtelen felülemelkedni saját korlátain. Természetesen nagyobb hangsúlyt kap a vietnámi veterán – Rambo – ellentmondásokkal terhelt személyisége. Bár a háborút már a háta mögött tudhatja, nagyon sok élményt nem képes még most sem feldolgozni, s ettől ingataggá és időnként kiszámíthatatlanná válik. Megfogadja például, hogy nem használ többé erőszakot, de közben elhatározza, hogy nem tűri tovább környezetének piszkálódásait.

A történet addig mindenkinek ismerős, amíg Rambót az első kitoloncolás után börtönbe viszi Teasle. Nagyjából innen teljesen más a könyv, mint a film. Nincs nagylelkű megkegyelmezés az erdőben a fiatal rendőrnek, igaz bonyolult csapdarendszert sem telepít Rambo röpke percek alatt. Az események logikusan haladnak a végkifejlet felé, amelybe önpusztító elveik viszik a főszereplőket. A befejezésig, amelyre nyugodtan ki lehetne akasztani a táblát: ez nem tipikus „amerikai" történet...

CROMWEL

DAVID MORRELL
KETTŐS LÁTÁS

KIADÓ: I.P.C. KÖNYVEK KFT.
FORDÍTOTTA: FAZEKAS ISTVÁN
EREDETI AMERIKAI MEGJELENÉS: 1998



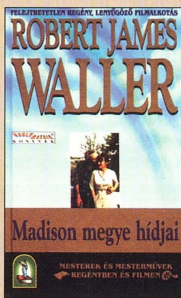
Morrell legutolsó magyarul megjelent könyve a Kettős látás címet viseli (az eredeti cím Double Image), amelyben ismét bizonyságot tesz arról, hogy miért szeretik annyian az írót szerte a világon. A regény főhőse Mitch Coltrane, híres fényképész. Megszállottja, szinte művésze munkájának (ebben nagyon hasonlít a Madison megye hídjai c. regény Kincaidjéra). A kíváncsi fényképész egy háborús bűnöst szeretne leleplezni Boszniában. Szenzációs fényképeket készít, de balszerencséjére észreveszik, s innentől kezdve életben maradásért menekül Bosznia hegyei között. Sikeresen túléli a hajszát, hazatér Los Angelesbe, a vele történt események hatására magába száll, majd újrakezdi szakmai- és magánéletét is. Nyugalmát csupán az egyre szaporodó névtelen telefonhívások zavarják meg – hamar kiderül, a rémálomnak mégsincs vége. Egyre inkább kikészül idegileg, miközben sorban meghalnak ismerősei, barátai. A végső leszámolásnál a gonosz sokkal erősebbnek bizonyul, Coltrane csak a szerencsének köszönheti, hogy nem ő marad alul a harcban.

A nyugalom nem bizonyul tartósnak, mert a példaképének tekintett – s a regény első részében meghalt – fotós kérésének eleget téve a múltba indul, ahol egy csodaszép nőt ábrázoló fényképet talál, amibe/akibe egyre jobban beleszeret. Minél többet tud meg róla, annál ijesztőbb események történnek vele. Ismét az életéért fut, de most már azt sem tudja, kinek higgyen, mi az igazság. Bár úgy tűnhet, túl sokat árultam el a történetből, ez nem igaz, ennél sokkal több meglepetés vár arra, aki kézbe veszi a könyvet. A fordulatokban igen gazdag regény – bár szerintem nem a legjobb Morrell-mű – könnyedén képes arra, hogy magával ragadja az olvasót.

Egy biztos: a regény elolvasása után kicsit mindenki elgondolkodhat azon, vajon valóban izgalmas életre vágyik-e, vagy inkább megmarad saját, „unalmas" világában, ahol sokkal kevesebb az életveszély, de szinte biztos a nyugodt öregkor – abban a világban, ahol David Morrell regénye nyújtja a kikapcsolódást és a borzongást.

ROBERT JAMES WALLER
MADISON MEGYE HÍDJAI

KIADÓ: ESÉLY KIADÓ
FORDÍTÓ: TÓTISZ ANDRÁS
A MŰ EREDETI CÍME: THE BRIDGES OF MADISON COUNTY
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1992



Bevallom, kicsit nehezen szántam rá magam arra, hogy elolvassam ezt a könyvet, pedig már egy ideje ott várakozott azon a könyvespolcon, amire a közeljövőben elolvasásra váró könyvek kerülnek. Aztán egy vasárnap délután kezembe vettem, és le sem tudtam tenni, amíg végig nem olvastam.

Sajátos világba juthatunk a könyv olvasása közben: a tiszta, mély, őszinte emberi érzelmek közé. Egy nem éppen szokványos, mégis csodálatos szerelmi történet ez, amely két érett, felnőtt ember érzelmeinek labirintusába nyújt betekintést.

A rövid, de lényeges bevezetés után – amelyből kiderül, hogy milyen forrásmunkák alapján készült el a regény – külön-külön megismerhetjük a két főhős életének lényegesebb momentumait. Hősök ők, akik merik vállalni érzelmeiket, példát mutatva ezzel a ma emberének.

A férfi – Robert Kincaid – 52 éves fotóművész, aki hol saját kedvére, hol újságok megrendelésére készít fotókat. Magányos vándor, aki a saját maga által teremtett világ értékrendje szerint él. Miközben megismerjük a jellemét és személyiségét erősen formáló múltat, szépen lassan áthaladnak az események a jelenbe: megérkezik Madison megyébe, hogy lefényképezze a National Geographic számára a megye fedett hídjait.

A nő – Francesca Johnson – 45 éves farmerfeleség, aki férjével és két gyermekével Madison megyében él. Éppen egyedül van otthon, amikor Robert autója befordul az úton. Ő is magányos, hiszen sem férje, sem gyermekei, sem pedig „barátai" nem értik, nem ismerik őt igazán. Érzékenysége, intellektusa, művészi érzéke nem talál megértésre az egyszerű farmerek között. A boldogtalanság és magány – amely közös bennük – már találkozásuk pillanatában szinte egymás felé löki a két embert.

Egy hétköznapi találkozásból tehát csodálatos érzelmek és egy szinte már-már éteri finomságú szerelem bontakozik ki a szemünk előtt. Csupán négy nap jut nekik arra, hogy átéljék egymás társaságában azt a boldogságot és harmóniát, amire minden ember vágyik, de csak nagyon keveseknek adatik meg. Aztán elérkezik a nap, amikor Francescának döntenie kell a mindent elsöprő szerelem és a családja iránt érzett kötelességtudat között. Egyrészt érzi azt, hogy a kettejük között létrejött varázslat elenyészne, a szerelem kihunyna, ha az „örök vándor" feladná szabadságát és nyughatatlanságát. Másrészt tudja, hogy családja iránti kötelességtudata bűntudattá alakulna, ha elhagyná őket. Meghozza a súlyos döntést: soha többé nem találkoznak. 17 évvel később egy ügyvéd leveléből értesül arról, hogy Robert meghalt és hamvait végakarata szerint a Madison megyei Roseman-híd közelében szórták szét. Fényképezőgépeit és néhány személyes tárgyát pedig elküldték Francescának. Hét évvel később Francesca is meghal. Az ő hamvait is (saját kérésére) a Madison megyei Roseman-híd közelében szórták szét. Gyermekei csak halála után a nekik írt leveléből, a naplójából és Robert után maradt emlékeiből értesültek, hogy mi is történt anyjukkal abban a csodálatos négy napban.

Nem szirupos, csöpögős szerelmi történet ez. A meseszerű hangulat magával ragadott és elgondolkodtatott: vajon én mit tennék egy ilyen helyzetben? Van-e joga valakinek csak a saját érdekeit szem előtt tartva döntést hozni? A válaszokat mindenkinek magának kell megadnia. Egy dolog azonban biztos: ezt a könyvet mindenkinek legalább egyszer el kellene olvasnia. Hiszen a szoba biztonságot adó magányában (távol a rohanó világtól és az emberektől, akik kinevethetnének) talán egyszer az életben mindenki vállalhatja gyengeségeit, legmélyebb és legőszintébb érzelmeit. A regény alapján „A szív hídjai" címmel filmet is készítettek.

GWEN

Internet Explorer 5
Az új generáció

Megjelent végre egy új generációs böngésző – bár sokak véleménye szerint az új generációt leginkább a készítőknek jelentik, nem pedig a böngésző szolgáltatásai. A Microsoft ugyan nem szokott tört verziószámú programokat megjelentetni, de ettől még nem érezhetjük akkora durranásnak az új Explorert, hogy az ötös sorszámot megérdemelné. De tagadhatatlan tény, hogy jobb, mint elődei voltak.

A kezdetek

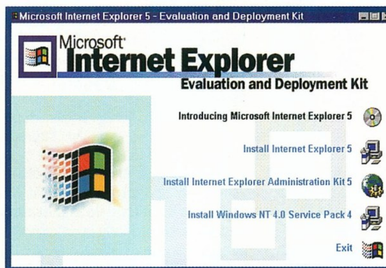
Kezdjük mindjárt az elején, a telepítésnél. Én először nagyon meglepődtem, amikor letöltöttem egy 470 KByte-os ie5setup.exe nevű file-t. Gondoltam: ez már döfi, még a végén kiderül, hogy sikerült valami igazán nagyot alkotni. Aztán persze a kiválasztott összetevőket (azaz mindent, amit ki lehetett választani) elkezdte letölteni az Internetről a program… A végleges CD-s verzión nagyon sok kiegészítő is van, a telepítő könyvtár viszont „csak" 75 MByte. Ettől függetlenül sem gondolom azt, hogy 75 Mbyte-nyi letöltés magyar viszonylatban reális lehet (főleg mióta kedvenc MATÁV-unk megszüntette a teljes hétvégi kedvezmény lehetőségét). A letöltéses telepítési módot nem ajánlom senkinek, inkább várjátok meg azt, hogy az IE5 újságok CD mellékletein is elérhető legyen.

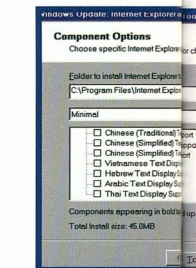
A telepítésnél sokkal több opciót, lehetőséget választhatunk, mint eddig, nem csak egyszerűen két mód közül választhatunk, hanem valóban eldönthetjük, hogy mely részeket szeretnénk a gépekre telepíteni. A full install 152 MByte, de akár 45 MByte is elég lehet. Maga a telepítés viszonylag gyors (2-3 perc), de ezután újra kell indítani gépünket, majd még néhány perces rendszerkonfiguráció következik, mint a négyes verzió után. Aztán jön egy egyéni beállítási rész, amiben az általunk kiválasztott szinte összes komponenst egyedileg konfigurálhatjuk – feltéve, hogy valakinek van rá ideje és türelme (az alapbeállítások látszólag tökéletesen működnek). A telepítés közben, akkor se lepődjünk meg, ha a kurzort nem tudjuk megmozdítani, nem ajánlott az újraindítás, inkább várjunk. Bejön a várakozás, még ha először meg is ijed az ember egy picit.

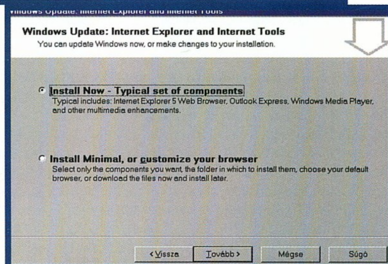
A külcsín…

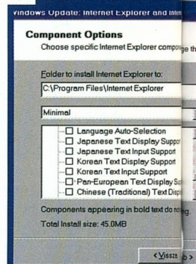
A feltelepített böngésző- és levelezőprogram sokban hasonlít az elődjére. A már megszokott és gyakran használt funkciók ott maradtak, ahol voltak. Természetesen a teljes testreszabás lehetősége továbbra is adott, ha valaki az alaphelyzettel nem lenne elégedett. Az Outlook Express funkcionalitásában megegyezik elődjével, viszont a fő képernyőn egy külön ablakban helyet kapott a Névjegyalbum teljes tartalma, így könnyebben tudunk új leveleket írni. Belekerült egy komplex keresési lehetőség, aminek segítségével bármelyik mappában (inbox, outbox, sent items stb.) akár egyetlen szóra is kereshetünk, képes átnézni a levelek tartalmát – ráadásul ez a funkció nem is olyan lassú, mint várná az ember.

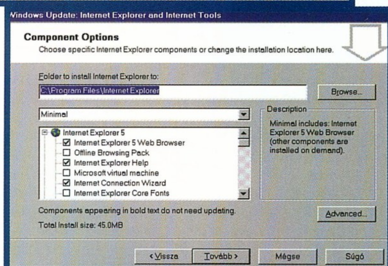
Az Explorer külsőre szintén nagyon hasonlít előző társára. Egy-két új gomb tűnik csak fel, mint például az aktuális oldal azonnali betölté-

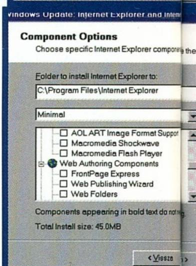


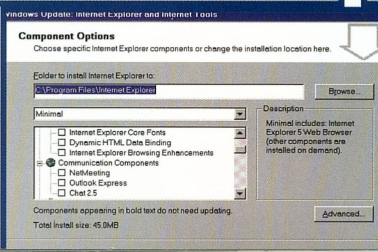


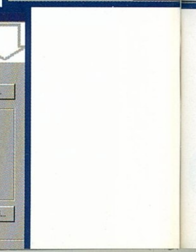












se egy szövegszerkesztőbe. Ami nekem nagyon szimpatikus volt, hogy ha elkezdek begépelni valamit a címsorba, akkor vagy a keresést ajánlja fel, esetleg ha már valaha beütöttem vagy megnéztem olyan címet, akkor azokat szépen sorba rendezve megmutatja, felül azt, ami leginkább egyezik, vagy legnagyobb eséllyel arra gondoltam, alatta pedig a további variációk. Tehát, ha beütök három betűt és ezekkel a betűkkel több cím is kezdődik, akkor utána nem kell továbbgépelnem, hogy megtaláljam a keresett címet, elég a kurzorbillentyűkkel vagy az egérrel megkeresnem a felajánlott listában. Viszont kimaradt az IE5-ből az Active Desktop! Ennek én őszintén örülök, ellenben ha valaki szeretné ezt használni a Windows 95-tel, először fel kell telepítenie az IE4-et, majd csak utána az ötöst.

...ÉS A BELSŐ

Az IE5 működés szempontjából is sokban hasonlít elődjére, de nagyon sok újdonságot beépítettek a böngészőbe, úgyhogy biztos akad olyan, amit most kihagyok, igyekszem csak a fontosabbakat megemlíteni.

Mindkét program (az Explorer és az Outlook Express is) nagyon jól támogatja az offline munkát. Sokat fejlődött a megjelenítés, jóval könnyebben tudunk anélkül dolgozni, hogy manuálisan kelljen odafigyelnünk arra, hogy mikor vagyunk becsatlakoztatva és mikor nem. Ha rányomunk a Send and Receive gombra, automatikusan megkérdezi, hogy szeretnénk-e áttérni online üzemmódra, amennyiben igen, már csak a jelszót kell beütnünk, a megadott tárcsázót automatikusan elindítja helyettünk. Amennyiben már online voltunk, nem kérdez semmit, a Send gomb megnyomása után csak egy rövid időre kerül a levél Outboxunkba, gyakorlatilag azonnal el is küldi a program.

A böngészőben még több a változás. Továbbra is az egyik legjobb a kategóriájában, ez nem kérdéses. A HTML-állományok kezelésében és megjelenítésében a legjobbak között van. A frame-eket tökéletesen kezeli, ezért a HTML programozók általában előnyben részesítik az ellenfelekkel szemben. Nem fogunk hibás oldalak esetén sem mindenféle HTML kódot visszakapni, egyszerűen nem jeleníti meg az oldalt. Viszont kicsivel érzékenyebb lett a nem elérhető oldalakkal kapcsolatban, ezért talán többször érdemes a Refresh gombbal próbálkozni, lehet, hogy harmadik próbálkozásra meglesz a kérdéses oldal. Ez az elődben nem így volt, ott általában, ha kiírta, hogy az oldal nem elérhető, az úgy is volt. Egy-egy oldal böngészése közben a jobb gombra felugró menüsor lelassult valami oknál fogva (valószínűleg azért, mert ez a menü bizonyos mértékben igyekszik ahhoz igazodni, hogy milyen objektum fölött nyomtuk meg a gombot). Az IE5 alapból tartalmaz egy nagy rakás kiegészítést, amelyeket eddig csak a különféle pluginek segítségével tudtunk megvalósítani. Így nem kell annyi időt fecsérelni arra, hogy megkeressük valahol a számunkra fontos kiegészítéseket. Itt jegyezném meg, hogy a csomag tartalmaz egy új médialejátszó programot is, ami szinte minden létező hang- és képformátumot képes kezelni.

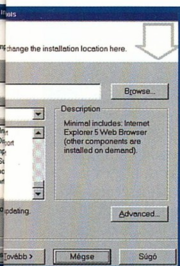
Az új böngésző képes az általunk kijelölt kedvenc oldalainkat a háttérben frissíteni! Ezzel megint csak az offline munkát segítik, beállíthatjuk, hogy online állapotban bizonyos címekről automatikusan töltse le az új információkat. Ez egy állandó Internet-kapcsolattal rendelkező cégnél azt is jelentheti akár, hogy miközben gépünkön dolgozunk, a böngésző a háttérben működik, és aztán a már letöltött oldalakat pillanatok alatt átfuthatjuk. De lehet mindezt otthon is, miközben valami mást keresünk az Interneten. A keresés is tovább bővült, de leginkább az szimpatikus, hogy sokkal könnyebben visszakereshetjük a már meglátogatott oldalakat a Historyból. Ha elfelejtjük egy oldal címét, de emlékszünk rá, hogy melyik nap néztük meg, megtudhatjuk, hogy azon a napon milyen címeket látogattunk meg. De visszapörgethetjük a látogatás gyakorisága vagy az oldalak neve alapján is.

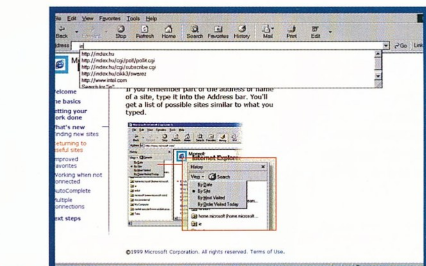
Végre képes a böngésző egy teljes oldalt elmenteni, annak minden egyes elemével együtt. Ilyenkor egy külön mappába kerülnek az oldalhoz tartozó kiegészítések, képek, keretek stb. Ha megnyitjuk a főddokumentumot, akkor láthatjuk a teljes oldalt úgy, ahogy azt az Interneten is láttuk, nemcsak a szöveget vagy csak a képet. Lehetőség van teljes oldalt menteni, csak az aktuális HTML oldalt vagy csak szöveget. Továbbá alapból támogatja a különböző nyelvek speciális karaktereit, beleértve a cirill vagy akár a kínai karaktereket is. Végre nem kell kis kockákat bámulni, ha véletlenül egy japán oldalra téved az ember... Nem mintha Magyarországon olyan sok embernek lenne esélye arra, hogy el is olvassa, de ez a funkció nyilván nem is az átlag magyar felhasználót célozza meg.

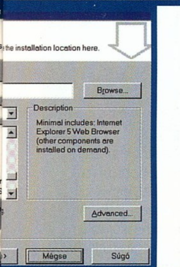
VÉGEZETÜL...

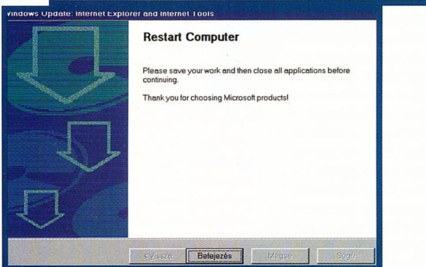
Azt hiszem, mindenképpen megéri feltelepítenünk az IE5-öt, amit mostani CD-mellékletünkön is megtalálhattok - ráadásul a magyar verziót. Köszönet a Microsoft Magyarország Kft-nek a programért, valamint Temesvári Tibornak és Ungvári Évának a segítségért.

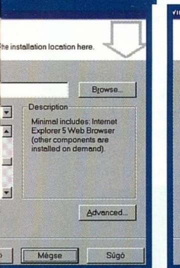
CSOK!

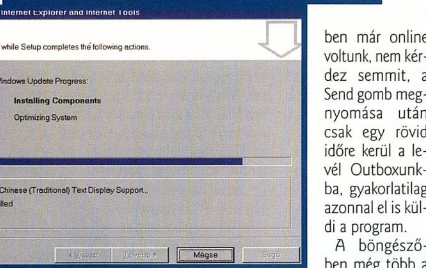


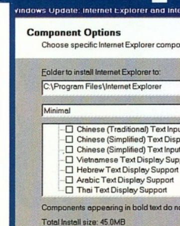












Hardver-hírek

Intensor FX és LX aktív székek



A BSG nevű amerikai cég egy elsőre meglepőnek tűnő újdonságot dobott piacra: egy megfelelően kényelmes kialakítású műanyag székbe építettek bele masszív hangszórókat. A kombináció a kiváló térbeli hangzás mellett azt az élményt nyújtja a játékosnak, hogy a hangszín és a hangerő folyamatos változását „érezheti a bőrén". A robbanások és az erőteljes hangdinamika-váltások így a játékoshoz a hanggal egyidejűleg remegésérzésként is eljutnak, ezzel felerősítve az élményt. A felhasználó az események középpontjában érezheti magát az őt érő hatások révén. Az Intensor FX a kis méretű, hordozható változat, amelyre a játékos ráülve érzékeli a hatásokat, és onnan érkezik a hangzás is. Az Intensor LX ezzel szemben egy jóval nagyobb méretű egység. Ez már egy komplett szék, amely sokkal kényelmesebb ülést tesz lehetővé, hiszen teljes támlát is tartalmaz. A berendezés négy csatornás erősítője kiváló hangteret képez és erőteljes remegéseket produkál a játékos testén, jól érzékeltetve a játékban előforduló effektusokat.

Thrustmaster NASCAR Force GT kormány

A Thrustmaster a fent bemutatott program mellett azért szerencsére nem szállt ki a joystickok és egyéb játék-kontrollerek piacáról – egyre újabb termékeket jelentet meg. Az egyik újdonsága a NASCAR Force GT, amely nevének megfelelően egy force feedbackes kormány. A rögzítéséhez mindössze egy kart kell előretolnunk, és már hozzá is szorítják a fogók a kormányművet az asztalhoz. A kormányon négy programozható gombot helyeztek el, és belső oldalán még két sebességváltó-gomb is elfért. Emellett a Thrustmastertől már megszokott módon egy hagyományos sebváltókart is tartalmaz a NASCAR Force GT. Annak érdekében, hogy a vezetésszimuláció minél élethűbb legyen, a pedálokat sportos (lukacsos) kivitelben készítették el, és ellenállásuk is eltérő erősségű.

Thrustmaster Talk'n'Play

A Thrustmaster céget eddig profi joystickjairól ismertük, azonban most beszállt egy új termékkel az internetes szoftverek piacára is. A Talk'n'Play elnevezésű programjuk segítségével egyidejűleg négyen tudnak egymással az Interneten keresztül beszélni, miközben ezzel párhuzamosan online játékokkal játszanak. A program az Intel vadonatúj Multi-Point Audio technológiájára épít, és tartalmazza a PeopleLink cég Instant Messenger szoftverét is, amelynek segítségével a beszélgetés mellett szöveges üzeneteket is tudunk küldeni társainknak. A program lényege, hogy előfizetési díj fizetése nélkül tudunk másokkal kommunikálni, miközben akár játszhatunk is. A Talk'n'Play csomag részét képezi egy speciális, mikrofonnal kiegészített fülhallgató is, amely megkönnyíti a kommunikációt. A program a fülhallgató és a mikrofon szimultán használatát a DirectSound szolgáltatásaira építve valósítja meg. Ezen keresztül válik lehetővé az is, hogy a játékok hangja mellett (azon felül) lehessen hallani a párbeszédet. A Talk'n'Play használata igen egyszerű, az ikonjára kattintva másodpercek alatt rá lehet kapcsolódni egy internetes hang-konferenciára. Az Instant Messaging szoftver segítségével pedig szöveges üzeneteket küldhetünk ismerőseinknek, és többek között így is hívhatjuk őket hang-konferenciára. Ezek az instant message formátumú üzenetek e-mailre konvertálhatóak, ha az illető éppen offline, hogy mindenképpen eljusson hozzá az üzenet.



Guillemot Force Feedback Racing Wheel

A Guillemot a Race Leader Force Feedback kormányának sikerén felbuzdulva egy újabb force feedbackes kormányt dobott piacra Force Feedback Racing Wheel néven. A kormányon elhelyeztek két négyállású gombot az extra funkciók lekezelésére. A legújabb divatnak megfelelően a kormánykeréken levő sport-sebességváltó gombok mellett hagyományos sebességváltó kart is beépítettek. A gáz- és fékpedálok ellenállása természetesen különböző a valós életnek megfelelően, és az erőhatások precíz visszaadása érdekében egy újszerű kéttengelyes megoldást alkalmaztak. A kormányon és az egységen megtalálható kezelőszervek egy mellékelt szoftver segítségével könnyedén programozhatóak, amivel összesen húsz funkció válik szerkeszthetővé. A kormány külső és belső kivitelében egyaránt a legmagasabb igények kielégítésére készült. A kormány rögzítése kétféleképpen történhet: egy kar segítségével az alsó fogóval egy asztallaphoz szorítható, illetve az asztal széléhez is fixálható. A kormány kinézetét igen sportosra vették: vastag gumiborítással látták el a kormánykereket, míg a kormánylap fémes, aranyfényű borítást kapott. A szerkezet ismeri az I-Force API legújabb, 2.0-s változatát és a Microsoft DirectInput szabványát egyaránt,



valamint a benne levő Johnson motor jelenleg a legnagyobb teljesítményűnek számít a piacon kapható kormányokban használtak közül. Ennek megfelelően az effektusok erősségére és élethűségére nem lehet majd panaszunk. Az út egyenetlensége miatti remegés, a váltások és gyorsulás/lassulás miatti rángások, valamint a csúszás és ütközések miatti effektek mind a kormány arzenáljába tartoznak.

Guillemot Dual Analog Gamepad

A Guillemot a hangkártyák és kormányok mellett a gamepadek terén is kihoz időnként egy-egy érdekes terméket, jelenleg a Dual Analog Gamepad számít náluk újdonságnak. A nevének megfelelően ez az USB-s gamepad digitális és analóg üzemmódban egyaránt képes működni. A kontrolleren belül egy Motorola chipset dolgozik, amely a digitális/USB kevert működést is lehetővé teszi. Két analóg gomb mellett egy digitális nyolcirányú



panoráma-gomb, valamint 13 gyors akció-gomb is helyet kapott rajta. A gamepad formája leginkább a Gravis Exterminatorra emlékeztet, de az alapvetően gumiborítású kontroller előlapján, a gombok körül fémes borítást kapott – ez kellemes kinézetet és jó kezelhetőséget kölcsönöz neki. A rajta levő gombok programozhatóak a mellékelt alkalmazás segítségével, és akár 32 gombos makró-kombók is beállíthatók rájuk.

Guillemot Maxi Studio ISIS

A Guillemot játék-kontrollerei után eljutottunk a legújabb hangkártyájukig, amely a Maxi Studio ISIS nevet kapta. Két részből áll: egy full duplex PCI-os hangkártyából és egy külső rack-modulból, amelyen a csatlakozókat helyezték el. A Maxi Studio ISIS a félprofi zeneszerzés céljaira készült. A rack-modulon nyolc független analóg bemenet és négy független analóg kimenet található. A bemenetek mindegyikén képes egyidejűleg jeleket fogadni és rögzíteni, így akár négy zenész játéka is felvehető vele egyidejűleg. Az analóg csatlakozók mellett optikai és koax digitális ki/bemenetek is helyet kaptak a modulon, így a kész felvétel azonnal kimásolható DAT vagy MD rekorderre 32, 44,1 vagy 48 KHz-es mintavételezési frekvencián. A rackről természetesen nem maradhatott le a MIDI-csatlakozás sem, így a felvételek a MIDI egységekről érkező jelekkel is szinkronba hozhatók. A digitális-analóg konvertert más megoldásoktól eltérően nem a hangkártyán találjuk meg, hanem a rack-modulba rakták át, hogy ne szedjen össze felesleges zajokat a PC-n belül. Az elkülönítés mellett azzal garantálták a kimenő jelek kiváló dinamikáját, hogy 20 bites DAC-ot használnak. A hangkártyán egy 4MByte RAM-mal felszerelt GM/GS szintetizátor dolgozik, amelyhez a mellékelt hangkészletek mellett a felhasználó is tud hangszereket készíteni, méghozzá multilayer kivitelben. A Maxi Studio ISIS-hez a Logic Audio Pro nevű sequencer optimalizált változatát adják, de az ISIS kompatíbilis a vezető sequencer programok mindegyikével. A kártya készítésénél gondoltak arra, hogy időnként a zenészek is szeretnek játszani, ezért a rajta levő RISC-alapú DSP ismeri a DirectSound, DirectSound 3D és A3D API-k üzeneteit, így az ezen szabványokat használó játékokat a kártya hardveresen gyorsítja. Az effektprocesszor hardverből képes a surround hangzás és az equalizer-beállítások számolására, így nem terheli le a CPU-t. A surround hangzást egyébként kettő és négy hangfalon egyaránt képes megszólaltatni az ISIS. A Maxi Studio ISIS ára az eddigieknek megfelelően elég magas, 400 dollár körül mozog...



Real Feel kontrollerek

A Miacomet nevű amerikai cég különleges kontrollerekre specializálta magát. Olyan perifériákat gyárt, amelyekkel néhány egyéni sportág eszközét lehet jól modellezni. Ezek közül is kiemelném első helyen a biliárd-kontrollert, a Real Feel Pool Cue-t. A biliárdszimulációk mára szinte száz százalékosan megközelítik a valós életet, csak az az apró bökkenő maradt visszahúzó tényezőnek, hogy az ütést még mindig az egérrel kell végrehajtani. A Miacomet ezt a problémát igyekszik áthidalni az említett kontrollerrel. Ennek használatakor a valós életben megszokott kéztartást és egy valódi dákót kell használnunk, mert mozdulatainkat elemzi a kis egység és azt alakítja át a biliárd-programok számára érthető adatokká. A jól kézbe eső kontrollerre a megszokott tartásban helyezzük a dákót – az ütés során a kontroller azonosítja az ütés szögét, a dákó dőlésszögét és a célzást, míg az ütés sebességét és erejét a dákó mozgatásával adjuk meg. A Real Feel Pool Cue természetesen minden biliárd-szimulációban használható. A Miacomet a Pool Cue-n felül még számos kontrollert kínál a Real Feel-sorozat részeként, olyanokat, mint pl. golfütő, baseballütő, sőt, még horgászbot is!

CHARLIE

Hardver-hírek

Matrox G400

Óriási a tülekedés a videokártyák és azon belül is a 3D gyorsítók piacán. Szinte nincs olyan része a számítógépünknek, amely olyan gyorsan vesztene az értékéből, mint a 3D gyorsítókártya. Jó másfél évvel ezelőtt mindenki nyálcsorgatva figyelte, mire képes az addig ismeretlen 3Dfx cég chipje egy 4MByte RAM-mal felszerelt kártyán. Aztán szinte pillanatok alatt elszaladt a ló velünk. Egyre-másra jelentek meg és tűntek el a süllyesztőben az újabbnál újabb csodák. Jelenleg a 3D kártyák harmadik generációjánál járunk, de nem kell óriási jóstehetség annak kijelentéséhez, hogy nincs még itt a verseny vége. Ebben a cikkben a Matrox G400-as kártyáját, az egyik nagy esélyest mutatjuk be.

Akik egy cseppet is ismerik a videokártyák piacát, tudják, hogy a Matrox név egyet jelent a minőséggel. A gyártó kártyái mindig remek képminőségükről voltak híresek, így kiváló választást jelentettek azok számára, akik sokat dolgoznak a géppel és órákon át kellett a monitort bámulniuk. Egy dolog azonban soha sem sikerült igazán a Matroxnak, nevezetesen az, hogy a megszállott játékosok is őket válasszák. Mindig volt egy (vagy több) olyan típus, amelyet a „gamerek" szívesebben láttak a gépükben muzsikálni, mint az éppen aktuális Matrox-kártyát. A G200 chipset megjelenése már sejtetett valamit abból, hogy a cég a 3D felé vette az irányt, ám csak most, a G400 megjelenésekor állíthatjuk azt, hogy a Matrox igazi alternatívát kínál a Voodoo 3, a TNT 2 és a Savage 4 mellett, sőt, azoknál jóval többet is igyekszik nyújtani...

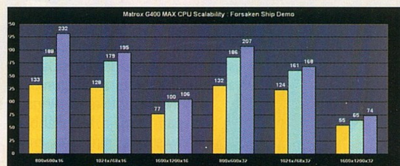
ÁTTEKINTÉS A G400 technikailag semmiben sem marad el a konkurenciától. Természetesen ez a kártya is 25 mikronos technológiával készül, sebességéről pedig elöljáróban elég talán annyi, hogy kitöltési sebessége megegyezik a Voodoo 3 3000-rel. A manapság megjelent kártyák közül ez az egyetlen, amely teljes egészében támogatja a AGP 4x-et, igaz, az ezt kiszolgáló chipseten még dolgoznak az Intel szakemberei. A Matrox fejlesztői eddig sem arról voltak híresek, hogy elárulják kártyáik órajelét, de ezt elég egyszerű kiszámolni, mivel állításuk szerint a G400 Max 333 MTexel sebességre képes. Ha ehhez hozzávesszük azt az adatot, hogy a kártya egy órajelciklus alatt két műveletet képes elvégezni, már ki is jön a keresett érték: 166 MHz.

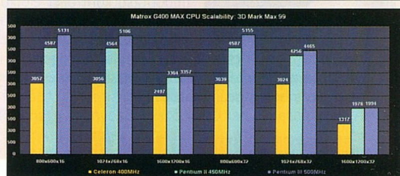
SEBESSÉG Akarva-akaratlanul az összes videokártyával kapcsolatban először a sebesség kerül szóba. Mindenki a frame rate bűvöletében él, és általában ez az az érték, amely egy kártya elismertségét meghatározza. Mivel a jövőt egyértelműen a Microsoft által támogatott Direct3D képviseli, nem véletlen, hogy a Matroxnál erre helyezték a legnagyobb hangsúlyt.

A Forsakennel mért frame rate értékek minden tekintetben kiemelkedőnek mondhatók, sokat elárul az is, hogy az eddigi sebességkirályt, a TNT Ultra 2-t szinte lekörözte a G400, főleg 32 bites módban. Nagyon sokat elárul a kártya teljesítményéről, hogy 800x600-ban több mint 200 fps-t produkált és még a 1600x1200-ban is hetven felett maradt – ez egészen elképesztő teljesítmény! Látható azonban, hogy a kártya teljesítménye nagyban függ az alatta „muzsikáló" processzorától, a táblázatok alapján egyértelmű, hogy legalább 450 MHz-es erőművel érdemes próbálkozni...

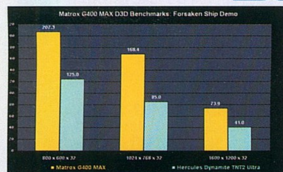
A D3D értékek után következzen az OpenGL teljesítmény, amelyre már nem lehet olyan büszke a Matrox, mint az előzőekre. Látható, hogy alacsony felbontáson jócskán elmarad a G400 a konkurenciától, ám 1600x1200-ban már mindenkit maga mögé utasít. Köztudomású, hogy a G200-as kártya is az OpenGL támogatottság hiánya miatt nem igazán lopta be magát a játékosok szívébe, ám a Matrox komolyan állítja, hogy a kártyával együtt fogja szállítani a teljes OpenGL drivert, amelynek teljesítménye jóval nagyobb, mint ezekben a tesztekben használt bétás meghajtóprogramoké.

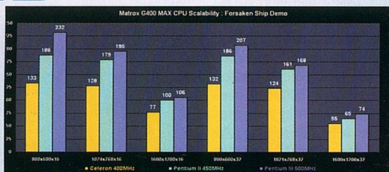
OpenGL





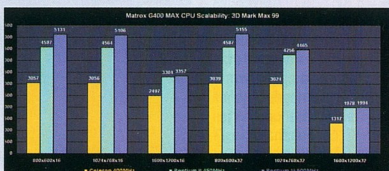
D3D







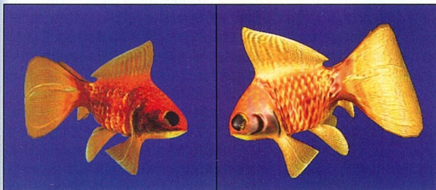




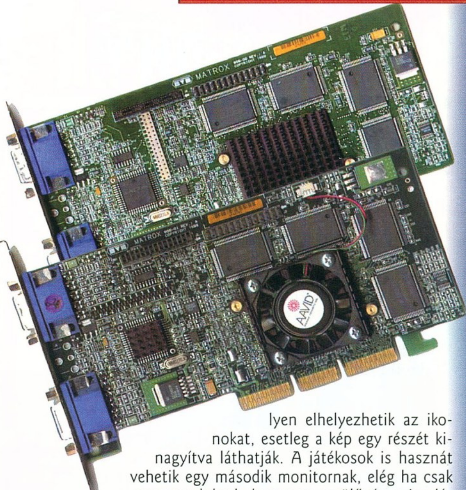


Bump Mapping A G400 egyik hatalmas vonzereje lehet – a kiemelkedő D3D sebesség mellett – a Bump Mapping eljárás hardveres úton történő támogatása. A Bump Mapping a DirectX 6.0-ban debütált újdonság, amellyel igen élethű 3D hatások érhetők el. Az eljárás lényege, hogy a különböző anyagú felszínek más és más módon verik vissza a fényt – a G400-as rengeteg ilyen anyagot ismer és szimulálni is tudja őket, elég ha az Expendable-ből vett két képet megnézzük Bump Mappinggel és nélküle... Habár az összes kártyagyártó azt állítja, hogy a kártyája képes Bump Mappingre, valójában csak a G400-as az, amely ezt hardver-szinten támogatja, a többiek különböző fény-árnyék effektekkel érik el a kívánt hatást, amely természetesen jóval gyengébb minőséget eredményez. A nagy kérdés az, hogy a játékgyártó cégek mennyire fogják támogatni az eljárást – reméljük nagyobb hatása lesz a piacra, mint az S3 Savage chipset textúratömörítési képességeinek...





A kétfejű sárkány, azaz a DualHead A kártya nemcsak a Bump Mappinggel emelkedik ki a tömegből, hanem azon képességével is, hogy két monitorkimenet található rajta. Ez lényegében azt jelenti, hogy a videochip egyszerre két jelet is elő tud állítani, és ezeket meg tudja jeleníteni két különböző eszközön. A második monitorcsatlakozóra egy TV is köthető, így munka közben akár DVD filmeket is nézhetünk – mindezt egyetlen videokártyával! Egyetlen limitje van ennek a lehetőségnek, a második monitor maximális felbontása 1280x1024 lehet. S hogy mire is lehet ezt használni? A lehetőségek szinte végtelenek, a Photoshoppal vagy egyéb DTP-s alkalmazással dolgozók rengetegszer vennék hasznát egy második monitornak, ame-



lyen elhelyezhetik az ikonokat, esetleg a kép egy részét kinagyítva láthatják. A játékosok is hasznát vehetik egy második monitornak, elég ha csak arra gondolunk, hogy egy repülőgép-szimulátorban mennyi segítséget jelenthet. Az pedig már jelent valamit, hogy a Microsoft bejelentette: a következő MS Flight Simulator már támogatni fogja a DualHead technológiát.

Dual Bus Ahhoz, hogy a G400 ilyen félelmetes sebesség elérésére legyen képes, a Matroxnak ki kellett találnia valamit ahhoz, hogy az adatok megfelelő sebességgel közlekedjenek. A szokásos 128 bites adatsínt megkettőzték, de úgy, hogy a két sín egymással párhuzamosan képes dolgozni. Így kiküszöbölték a „egyszeri" 128 bites adatsín nagy hátrányát, nevezetesen azt, hogy csak minden második órajelciklusban használható, hiszen a feldolgozott adatnak vissza is kell térnie valamilyen úton a chipből. A G400-nál az adat a visszautat a második 128 bites adatsínen teszi meg, így igen nagy sebességnövekedés érhető el.

Technikai jellemzők A cég alapkiszerelésben háromfajta modellt kínál a G400-as kártyákból.

Név	Memória	RAMDAC	Ajánlott ár
Millenium G400	16 MB	300 MHz	179$
Millenium G400	32 MB	300 MHz	229$
Millenium G400 MAX	32 MB	360 MHz	279$

- 0,25 mikronos tecnológia,
- 256 bites Dual Bus architektúra,
- 128 bites adatsin,
- Teljes AGP 2X/4X támogatás,
- Valós Bump Mapping támogatás,
- DualHead technológia,
- 32 bites Z-buffer,
- 360 MHz-es RAMDAC,
- Maximális felbontás: 2056x1536, mindezt 32 bites színmélységben és 85 Hz-en képes megjeleníteni,
- Bilinear, trilinear és anisotropic filtering.

A fentiekből kiderül, hogy a Matorxnál egy kiemelkedő képességekkel megáldott kártyát készítettek el, ha a „rendes" OpenGL támogatás is elkészül hozzá, méltó vetélytársa lesz a TNT 2-nek és a Voodoo 3-nak. Ha ez mégsem történne meg, akkor a G200-hoz hasonlóan ismét csak egy „félkarú óriást" sikerült alkotniuk Matroxéknak...

Caris

Digitális fényképezőgépek I. rész

Előző számunk számítógépes videokamerái után jöjjenek most a fényképezőgépek. Egy nagy különbség van a két téma között: ezek a gépek létezhetnek számítógép nélkül is, bár ilyetén létjogosultságuk még kérdéses sokak szemében. Tehát a digitális fényképezőgépek nem igazán a PC kiegészítői, inkább a most jelen levő fényképezőgépeket igyekszenek kiváltani, egyelőre még csak a hobbi-felhasználók köreiben.

A mai rohanó világban mindenki mindent gyorsan, azonnal szeretne. Egyrészt ebből a törekvésből, másrészt az egyre inkább teret hódító és minden háztartásban magának helyet találó számítógépeknek köszönhető, hogy megszülettek, majd rohamos fejlődésnek indultak a digitális fényképezőgép-csodák, és első gyermekbetegségeiket kinőve egyre kedveltebbé váltak a magánemberek körében is. Ami még fontosabb: lassacskán az áruk is kezd az elfogadható felé közelíteni.

Természetesen azért azt senki ne higgye, hogy ezek a gépek, amelyek itt bemutatásra kerülnek, helyettesíthetik a fotóművészek és profi fotósok gépeit. Ott egyelőre még nem tartunk, és nagyon sokáig nem is jutunk el oda. Leginkább azért nem, mert a „művészlelkek" általában nem állnak nagyon jó barátságban a számítástechnikával, éppen ezért nem valószínű, hogy rá tudnánk beszélni őket az ilyen gépek használatára...

Egy kis történelem

A fényképezőgépek kialakulásának történelmi háttere, hogy a XVIII. század közepe táján egyre szélesebb társadalmi rétegek készíttettek portrét magukról, ami azt jelentette, hogy a portréfestők nem tudták kielégíteni az igényeket. Ezért olyan technikák után kutattak az akkori tudósok, művészek, amelyek segítségével könnyebben és gyorsabban készíthetnek portrékat a megrendelőkről.

Az első, használható és széles körben elterjedt eljárás a dagerrotípia volt az 1800-as évek közepe táján, de az exponálás (a kép rögzítésének folyamata) több percig tartott. Utána sorra jöttek a jobbnál jobb felfedezések és eljárások. A különböző kémiai úton előállított üvegnegatívok nagyon sokáig tartották magukat. Legnagyobb hátrányuk az volt, hogy közvetlenül a képkészítés előtt kellett őket érzékenyíteni, így egy kisebb kémiai laborral kellett a fényképésznek a helyszínre kivonulnia. Szerencsére a XIX. század vége felé járva, több feltalálónak és kísérletező kedvű fényképésznek köszönhetően az ún. szárazlemezek teljesen leváltották elődeiket. Megkezdődött a fényérzékeny szárazlemezek sorozatgyártása, így mindenki ugyanolyan minőségű alapanyagra dolgozhatott. Éppen ebből adódik a következő probléma, eddig ugyanis a vegyi módszerekkel mindenki saját maga érzékenyítette a lemezét, és így tisztában volt azzal, hogy többé-kevésbé milyen expozíciós időre van szüksége. A sorozatban gyártott lemezekhez nem (mindig) mellékeltek érzékenységi adatokat, ezért szükségessé vált a rendelkezésre álló fénymennyiség mérése a fotó elkészítése előtt. 1888-ban jelent meg az aktinográf, majd később az aktinométer, amelyek segítségével ki lehetett számolni az expozíciós időt, ami már a másodperc töredéke is lehetett.

A következő probléma a felvételek nagyítása volt, amit a kezdetekben kizárólag napfénnyel oldottak meg, és vízszintes helyzetben végeztek lencsék és tükrök segítségével. Később megjelentek a függőleges helyzetben működő, de még mindig a Nap fényét segítségül hívó nagyítógépek, amelyek a ma is létezők elődjeinek tekinthetők. Történetileg a következő előrelépést George Eastmannek, egy amerikai könyvelőnek köszönhetjük; ő alkotta meg az első Kodak fényképezőgépet, amit nagy tömegben gyártottak és olcsón árusítottak. Ezek a gépek (még mindig a XIX. század végén) már papíralapú tekercsfilmmel működtek. Eastman pénzén fejlesztve és noszogatására jelent meg a celluloid, mint hordozó. A Kodak kamerákkal csak a képeket kellett elkészíteni, utána, amikor megtelt a 24 kockás film, az egészet vissza lehetett küldeni a gyárba, ahonnan tíz nap múlva a megrendelő megkapta az előhívott képeket és az újratöltött gépet. Ez a mai bevett gyakorlatnak megfelelő üzletmenet, csakhogy már 100 évvel ezelőtt is működött!

Valószínűleg kevesen tudják, hogy nem csak a mozgókép feltalálása és az első mozielőadás tulajdonítható a Lumiére fivéreknek, hanem az első színes fénykép és film elkészítése is 1907-ben. 1910-től már sorozatban gyártották, és néhány évtizedig egyeduralkodó tudott maradni. A következő történelmi lépés az elektronika, az elektronikus fényképezőgépek és az új üvegfajtáknak köszönhető jobb objektívek megjelenése. Ezekben tulajdonképpen olyan problémákat oldanak meg (természetesen a kényelmi szempontok figyelembe vétele mellett), amelyek már a kezdetek kezdetén is ismertek voltak, csak akkoriban még egyszerűen lehetetlen volt megoldani őket.

Manapság a CCD-k (Charged Coupled Device) korát éljük. Ez nem akkora ördöngösség, mint mondjuk egy hidrogénbomba, de azért eléggé megváltoztatta a digitális képfeldolgozás világát. A mi szempontunkból az Interlace CCD és a Progressive CCD a fontos, ezeket használják a digitális fényképezőgépekben. Az Interlace CCD a régebbi, kamkorderekhez fejlesztették ki. A fényképezés szempontjából azért hátrányos, mert a végső képet két részletben tapogatja le, kétszer dolgozik a CCD, és utána a két fél képet rakják össze. Csakhogy ezt a technikát TV-khez fejlesztették ki, a képernyőn is így jelenik meg a kép, először az 1, 3, 5, 7... sorok, utána pedig a 2, 4, 6, 8... sorok jönnek. A szemünk tehetetlensége miatt ez nem feltűnő, de a digitális fényképezésben rontja a minőséget.

A progresszív CCD-ket már kifejezetten a digitális állóképek készítéséhez fejlesztették ki, jelen technológiai színvonalon ez adja a legjobb minőséget – bár sajnos drágább is. Mivel egyetlen menetben beolvassa a képet, nincs szükség a kétszerezésre, sokkal kisebb expozíciós időt tudunk elérni vele. Ha egy kamerára az van ráírva, hogy maximum egy ezredmásodperc az expozíciós ideje, az interlace CCD-t használ.

A jövő valószínűleg a CMOS technológiáé a digitális képkészítésben is. Jelen pillanatban még igen drága a CMOS technológiájú kamerák előállítása, és minőségben sem nyújtanak annyit, egyelőre még a fejlesztés és kutatás fázisában tartanak. Most pedig lássuk végre a lényeget, a digitális fényképezőgépeket!

Olympus kamerák

Szerencsére mindjárt három Olympus digitális fényképezőgépet is ki tudtunk próbálni, igaz, viszonylag rövid ideig használhattuk őket, de azért így is sikerült elegendő tapasztalatot összegyűjteni, ezeket osztjuk meg most Veletek. Mielőtt belemennék a kamerák ismertetésébe, egy kis háttér-információ. Két variációban vásárolhatjuk a gépeket, alapfelszereltséggel és készletben. Utóbbi 10-

15 000 forinttal drágább, de megéri – ebben kapjuk meg a hálózati adaptert és a bőrtokot. 4, 8 és 16 MByte-os memóriakártyákat használhatunk hozzájuk. Egy 8 MByte-os flash memória kártyára 122 kisfelbontású (40-80 KByte egy-egy kép), 36 nagyfelbontású (HQ, 180-220 Kbyte/kép), illetve 18 nagyon nagy felbontású (SHQ, 360-440 KByte) képet rögzíthetünk, ennek ára 8000 Ft körül van. Természetesen egy kártyán belül a különböző képformátumokat keverhetjük is. A képek .jpeg formátumban, azonnal tömörítve kerülnek a kártyára, ezért a rögzíthető képek száma változhat a témától függően.

C-840L

Az első kipróbált darab a legkisebb, a C-840L jelű kamera. Ára 105 000 Ft, tulajdonképpen ehhez képest sok szolgáltatással rendelkezik, bár azért alaptípusnak kell neveznünk. Négy ceruzaelemmel vagy a hálózati adapter segítségével üzemeltethetjük, ha van a közelünkben 220 Voltos csatlakozó. Az alapfelszereltséghez tartozik egy 4 MByte-os SmartMedia kártya, egy videokábel, egy soros kábel és egy átalakító kábel, ha valaki Macintosh-sal szeretné használni. Kapunk egy hordszíjat és négy ceruzaelemet is mellé, valamint két CD-t: az egyiken a drivereket, a másikon egy Photo Album nevű szoftvert találunk. A kézikönyv angol, német és francia nyelvű, de megkapjuk a fordítását is, azaz egy magyar nyelvű, igen részletes kézikönyvet (ami egyébként kötelező (lenne) minden Magyarországon forgalmazott termékhez...).

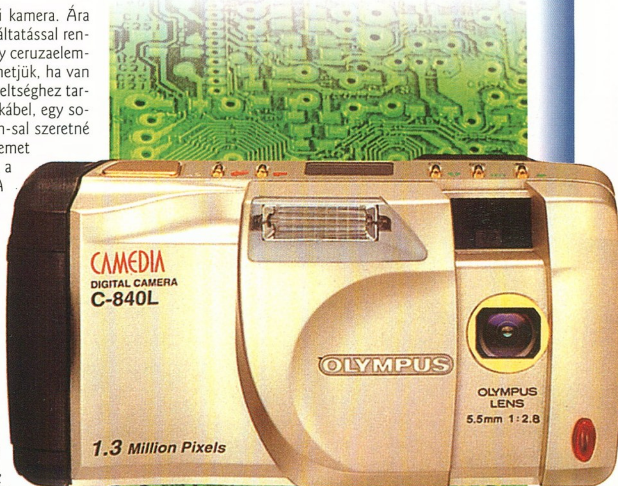
A bekapcsoló gombbal együtt összesen kilenc gomb van a készüléken, ezek többfunkciós gombok, más a szerepük fényképezés közben és más utána, amikor az elkészült képeinket nézzük meg a készülék hátuljába épített TFT kijelzőn. A két funkció között úgy választhatunk, hogy az objektív takarólemezét kinyitjuk vagy bezárjuk. Ezt a kijelzőt használhatjuk keresőként is, ami kényelmes dolog, egyből láthatjuk, hogy mi az, amit rögzítünk, így nem érhetnek meglepetések. Természetesen azt senki ne gondolja, hogy a kis méretű TFT kijelzőn a végleges képminőséget láthatjuk, csupán arra jó, hogy a témát a képen megjelenő formájában mutassa.

A kamera nem rendelkezik optikai zoommal, de kisfelbontású üzemmódban egy kétszeres digitális zoom használatára van lehetőségünk. Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy – mivel a benne rejlő CCD érzékenysége nagyobb annál, mint amit éppen használunk – képes ebben a felbontásban a tárgyakat látszólag közelebb hozni, de valójában arról van szó, hogy csak a CCD közepén levő részt rögzíti, a kép szélét levágja. Ezt a nagy felbontásnál értelemszerűen nem lehet használni, az egyenlő lenne a képméret csökkentésével, amit bárki meg tud csinálni egy egyszerű képszerkesztő programmal.

Készíthetünk sorozatfelvételt is, ami annyit jelent, hogy egymás után maximum tíz képet, kb. fél másodperces eltérésekkel képes rögzíteni a kamera. Ezzel elmozdulásokat tudunk felvenni, amíg nyomjuk az expozíciós gombot, addig kattogtat a gép (ilyenkor a vakut sem használhatjuk). Készíthetünk panoráma-képeket is, ami annyit tesz, hogy elkészítjük az egymás melletti képeket, majd a kamerához mellékelt szoftverrel ezeket összefűzhetjük egyetlen képpé – ehhez pontos kéz kell, hiszen egy szinten azonos dőlésszögben kell tartanunk a gépet.

Ami viszont nagyon pozitív, hogy mindhárom gépben, hogy ha az exponáló gombot csak egy kicsit nyomjuk meg, akkor élesre állítja a képet. Ez elsőre lehet, hogy értelmetlenül hangzik, de ha egy gyengén megvilágított helyen szeretnénk fényképezni, akkor beállíthatjuk az optikát egy fényesebb részen, és ezekkel a beállításokkal próbálkozhatunk a sötétebb oldalon is.

A gép CCD-je 1 310 000 pixelt hoz létre, ami kifejezetten érzékenynek mondható az árához és kategóriájához képest, ebből következik a maximális felbontása is, ami 1280x960. Az objektív automata fókusszal állítja be a kép élességét, ezt a TFT kijelzőn is követhetjük, ahogy elmozdítjuk a kamerát, úgy változik a kép élessége és minősége. Utóbbi azt jelenti, hogy a fénymennyiségnek megfelelően módosítja a beállításait, változtatja a fényérzékenységet.





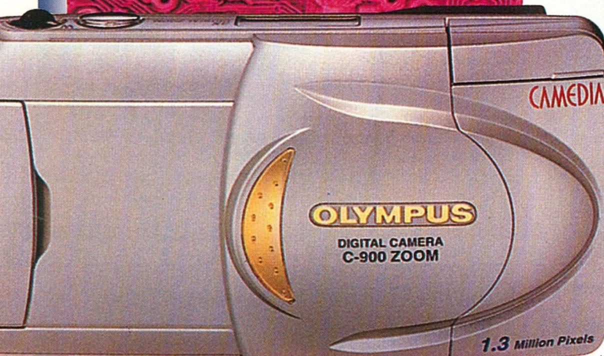
A soros kábel használata egyszerű, de egy kissé lassú megoldás (a soros port sebesség-korlátai miatt) és sok esetben kényelmetlen is, ha a gépünk soros portjához nem férünk hozzá elég könnyen. Ehelyett ajánlom mindenki figyelmébe az igen praktikus floppy-adaptert, amelybe a kártyát behelyezve a

floppy drive-on keresztül gyorsabban és egyszerűbben áttölthetjük a gépünkbe az elkészült képeket. A floppy átviteli sebessége lényegesen jobb, mint a soros porté...

A videokábel egy egyszerű RCA csatlakozó, ezt TV-re, videóra, vagy ha gépünkön van videobemenet, akkor akár arra is csatlakoztathatjuk. Tulajdonképpen a TFT kijelző helyett használjuk bármelyiket, így sokkal jobb minőségben meg tudjuk nézni az elkészült képeket.

C-900ZOOM

A második Olympus gép, ami a kezeim közé került, az Olympus C-900ZOOM megjelölést viseli. Szolgáltatásai és alapfelszereltsége hasonló kistestvéréhez, de az egyik legnagyobb előnye, hogy ez már rendelkezik egy háromszoros optikai zoommal is (amit kisfelbontásban itt is digitálisan megduplázhatunk). Ezt úgy valósították meg, hogy a gép objektíve bekapcsoláskor kiemelkedik a gép testéből, és ebben a kiemelkedett csőben tudja elmozdítani az objektív lencséjét a gép. Ez ma már egy egyszerűbb kameránál is alapkövetelmény. Ennek a kamerának az ára 175 000 Ft. Alapból ugyanazokat a felszereléseket kapjuk, mint a kisebb géphez, ezeket még egyszer most nem soroljuk fel, csak a lényeges eltéréseket emelném ki a tulajdonságok közül. A CCD itt is 1,3 millió pixelt képes rögzíteni, ugyanarra a CCD-re épül a két gép, bár ezen azért fejlesztettek – ennek a felbontása is 1280x960.





Ezen a gépen 11 kezelőgomb van, ebben már a zoomot állító és az exponáló gomb is benne van – tehát gyakorlatilag 9 gombbal lehet elvégezni az összes beállítást. Ami nem nagyon tetszett, az az, hogy a ki/bekapcsolást az objektív elől elcsúszó fedőlappal végezzük, ami bekapcsoláskor még nem is jelent gondot, mert elhúzzuk és kiemelkedik az objektív, de kikapcsoláskor egy kicsit vissza kell tolni, megvárni, amíg visszacsúszik az objektív a helyére, és ezután becsukni teljesen. Ráadásul kikapcsoláskor szinte elkerülhetetlen, hogy a fedőlapot ne toljuk rá az objektíved védő műanyag ház oldalára, és így a visszacsúszáskor az érintkezik a fedőlappal. Ez így elsőre nem tűnik súlyos gondnak, de hosszú távon koptatja mindkettőt, és a gép esztétikai megjelenését leronthatja, nem beszélve arról, hogy az ilyen módon fellépő súrlódást is le kell küzdenie az objektívet mozgató motornak.

A vakut külön kell felnyitnunk, ezzel biztosak lehetünk benne, hogy nem villan, ha nem akarjuk. A kereső élességét egy kis tekerő gomb segítségével lehet állítani, ezzel a szemünkhöz tudjuk igazítani. A gép TFT kijelzője szebb képet ad, mint az előző, nagyobb szögből nézhető, annak ellenére, hogy a kisebb gépben fél centiméterrel nagyobb a TFT, így a képpontok száma is több. A gép kikapcsolt állapotában külön gombbal be tudjuk kapcsolni és megnézhetjük a rögzített képeinket. Bár ezt a gombot védi két oldalt egy pici műanyag kiemelkedés, ennek ellenére nem vagyok meggyőződve arról, hogy a táskánkban nem tud „magától" bekapcsolódni a kijelző, lemerítve a benne levő elemeket.

A működési beállításokat egy menün keresztül is elérhetjük, a menüben állíthatjuk az expozíciós kompenzációt (-2 és +2 között, az automatikus fényérzékenységi beállításon túl), távolság-kompenzációt (a háttérvilágítás hiányának kiküszöbölésére), a rögzítési módot (SQ, HQ, SHQ, tömörítetlen SHQ), a fehéregyensúlyt (ami a külső világítás helyes megválasztásához szükséges) és a hang ki/bekapcsolását. A három gép közül ez az egyetlen, ami képes tömörítetlen TIF formátumban képet rögzíteni, igaz, ebben az esetben egyetlen darabot.

C-1400XL

A harmadik és egyben a mostani cikk utolsó digitális fényképezőgépe az Olympus C-1400XL, amely 250 000 Ft-ba kerül. Ez jelen pillanatban a zászlóshajó, nemcsak az Olympusnál, hanem nagyjából az egész digitális fényképezőgép-piacon. A CCD-je más, mint társainak, ebben már progresszív CCD-t használnak, amelyen első ránézésre látszik, hogy sokkal szebb képminőséget biztosít. Az 1400-as géppel részletgazdagabb képeket készíthetünk, ha valaki igazán igényes, akkor a választás egyértelmű.

Külsőre is másképp néz ki, bár én ránézésre a háromszorosnál nagyobb optikai zoomot vártam volna tőle. Ezen is 11 gomb van elhelyezve, a gép külső formájából következően jobban kézre áll, mint társai, könnyebben kezelhető és könnyebb biztosan tartani.

Miután ez a gép tükörreflexes (azaz a keresőbe érkező információ egy az egyben ugyanaz, mint a CCD-re érkező), így a TFT kijelzőt nem használhatjuk keresőként, ez nekem a kisebb modellekben kifejezetten tetszett, de az biztos, hogy egy profi fényképész rá se nézne. A TFT minősége egyébként a legkisebb géphez közelít. A profiknak további érv, hogy rendelkezik külső



vakuszinkronnal (rákapcsolhatunk külső vakukat), sorozatképet készíthetünk SHQ üzemmódban is, másodpercenként 3-5-öt. Ráadásul kaphatók hozzá objektív előtét-konverterek: tele, makro és nagy látószögű. Közvetlenül a fényképezőgépre kapcsolhatjuk az Olympus P-300E vagy P-330E fényképnyomtatókat, amelyek egészen hihetetlen minőségben nyomtatják ki az elkészített képeket.

A képek rögzítését sikerült egyértelműen elválasztani a megtekintéstől, egy elfordítható kapcsolóval tudunk választani a visszajátszás és a rögzítés üzemmódok között. Kimaradt a panoráma-funkció, de nekem nem is hiányzik nagyon. Sajnos a progresszív CCD egyik hátránya, hogy ha kevés a rendelkezésre álló fény, akkor nem igazán hajlandó képet rögzíteni. Ez a kisebb gépeknél nem így volt, azok simán, akár még vaku nélkül is rögzítettek, más kérdés, hogy milyen lett a végeredmény, de legalább meg lehetett próbálni. Ez az áldozat azonban megbocsátható, ha figyelembe vesszük a minőségi javulást.

Ha a három most szereplő gép közül kellene választanom, egyértelműen az utolsó két gép közül választanám valamelyiket. Mivel az 1400-as gép sokkal szebb képet és profibb funkciókat nyújt, ezért én személy szerint azt választanám – persze az árak teljesen más megvilágításban mutatják a kérdést. Következő számunkban már színesebb lesz a kínálat, bemutatjuk a Hewlett Packard és a Canon kínálatát is.

Szeretném megköszönni a DigitCam Kft-nek (1077, Bp. Wesselényi u. 23., Tel/Fax.: 321-2555, e-mail cím: digitcam@elender.hu), Kadala Lacinak és Palatinus Zsoltnak a cikk elkészüléséhez nyújtott hathatós segítségüket, illetve a szintén elengedhetetlen fényképezőgépeket. A cikkben feltüntetett árak tájékoztató jellegűek és ÁFA nélkül értendők!

CSOKI

Minden, amit tudni akartál A NYOMTATÓKRÓL 2. RÉSZ

Ahogyan az előző számban ígértem, most következzen a nyomtatási technológiák ismertetése. Vannak köztük olyanok is, amelyekre nem szeretnék több szót vesztegetni annál, mint ami itt és most megjelenik. Felesleges lenne oldalakat szánni a margarétakerekes nyomtatóknak – mivel már nem használjuk őket. A teljesség kedvéért azonban úgy érzem, mindenképpen szót kell ejteni az ilyenekről is. Természetesen az olyan technológiák, amelyek ma jelen vannak a piacon és az otthonokban, sokkal több szót érdemelnek, így külön részekben foglalkozunk majd csak a tintasugaras- és csak a lézernyomtatókkal. Így ha most valaki úgy érzi, hogy csupán néhány mondat jutott kedvenc nyomtatójának, ne keseredjen el, részletesen pótoljuk a jövőben. Lássuk hát a nyomtatási technológiákat!

Margarétakerekes nyomtatók

A vállalatoknál rendszeresen használt első nyomtatók margarétakerekes típusok voltak. Működési elvük nagyon egyszerű: a teljes karakterkészlet egy tengelye körül forgó gömbön vagy tárcsán helyezkedik el. Amikor a kinyomtatásra szánt karakter éppen szembe kerül a festékszalaggal, a gömb előre üt, a fémkarakter pedig a festékszalagon keresztül rányomtatja a papírra a betűt. A rendszer legfőbb előnye, a karakterek tökéletes, az írógépével összemérhető nyomtatási minősége ma már nem elegendő ahhoz, hogy kiegyenlítse e gépek számos hibáját, amelyek közül talán a legjelentősebb a működésüket kísérő pokoli zaj. Ezen kívül nem alkalmasak grafikus nyomtatásra, más karakterkészletek használata pedig a margarétakerék cseréjét igényli, aminek a végrehajtása irodai környezetben számos problémát okozhat. Végül, ne feledkezzünk meg eme nyomtatók közismert lassúságáról sem: legfeljebb ötven karakter papírra vetésére képesek másodpercenként. Bátran kijelenthetjük tehát, hogy a margarétakerekes nyomtatók felett visszavonhatatlanul eljárt az idő. Ma már kereskedelmi forgalomban nem kaphatók, nehéz lenne működőképes példányt fellelni belőlük...

Tűs (mátrix) nyomtatók

Napjaink egyik elterjedt technológiáját képviselik, az eladások száma ugyan egyre lejjebb esik, de 30-40 százalékos részesedésükkel elég jelentősnek mondhatók a piacon, annak ellenére, hogy egyre inkább visszaszorulnak a tintasugaras és lézernyomtatók elterjedésének köszönhetően. Tűs mátrixnyomtatóknak is nevezik őket, mivel karaktereiket pontmátrixban elhelyezett tűk állítják elő. Két fő típusuk létezik ma: a 9 és 24 tűs modellek.

Az első kategóriába tartozó gépeknél a nyomtatófejben függőleges elrendezésben 9 tű található, amelyeknek átmérője 0,35 milliméter körüli. Miközben a nyomtatófej vízszintesen mozog a papírlap előtt, egy helyi mágneses teret keltő elektromos áramimpulzus kilövi a megfelelő tűket a festékszalag és a papír irányába. Adott nyomtatási pozícióban a nyomtatófej csupán egyetlen pontoszlopot állít elő, a teljes karakter kinyomtatásához több egymást követő nyomtatási menetre van szükség.

A 24 tűs modellek nyomtatófejében két oszlopba rendezve kétszer 12 tűt találunk, ezek átmérője valamivel kisebb (körülbelül 0,2 mm), mint a 9 tűs típusoknál használt tűké. Az első oszlophoz képest kissé lefelé csúsztatva helyezik el a másodikat. Ennek az elrendezésnek köszönhetően a 24 tűs nyomtatók azonos mi-



nőség mellett sokkal gyorsabban nyomtatnak, mint a 9 tűsek, hiszen egyetlen menetben kinyomtatják azt, amihez az egyszerűbb típusoknak két menetre van szükségük.

Mivel a tűs nyomtatók karakter- és grafikanyomtatásra egyaránt használhatók, alkalmazási lehetőségeik igen széles körűek. A legjobb 24 tűs modellekkel az írógépekét megközelítő karakterminőség állítható elő, innen származik az NLQ (Near Letter Quality, levél minőséghez közeli) nyomtatás fogalma. Ezzel szemben, még ha bizonyos tűs típusok elméletben el is érik a 360 dpi-s felbontást, az általuk kinyomtatott grafika minősége messze elmarad a lézer- vagy tintasugaras nyomtatókkal előállított ábrák minőségétől. A tűs nyomtatás során ugyanis az ütés hatására a papír deformálódik és kissé megsérül, ami rontja a rajta megjelenő pontok rendezettségét. Ennek legkézenfekvőbb következménye az, hogy közepes minőségű, árnyalatok nélküli fekete színt kapnunk, amely ráadásul csíkozott is...

Bár a tűs nyomtatók zajszintje jóval elviselhetőbb, mint a margarétakerekes modelleké, azért korántsem elhanyagolható. Nyomtatási sebességük viszont lényegesen nagyobb (100 és 300 karakter/másodperc közti érték, ha eltekintünk a papírtovábbítási és a fejvisszafutási időtől), ami igen alkalmassá teszi a tűs mátrixnyomtatókat listakészítési célokra.

Mivel a tűk komoly erővel ütnek a papírra, a mátrixnyomtatók – egyedülálló módon a printerek között – egyszerre több példány előállítására is képesek. Ilyen célra főként a 9 tűs modellek alkalmasak, mivel a 24 tűs nyomtatók finomabb kiképzésű, törékenyebb tűi csak rövidebb ideig tudnak ellenállni a többpéldányos papír okozta nagyobb igénybevételnek. Sőt, a mátrixnyomtatók színes nyomtatásra is használhatók, csupán kellő szalagvezérléssel és az alapszíneket (cián, bíbor, sárga és fekete) hordozó megfelelő festékszalaggal kell ellátni őket. Színes nyomtatáskor azonban jócskán lelassulnak, mivel az alapszínek felvitelekor a fejnek többször is át kell haladnia ugyanazon nyomtatási terület felett. A színvisszaadás minősége sem jobb a közepesnél, a színárnyalatok különböző színű pontokból történő „kikeverése" a felbontás rovására megy. Azonban ha csak egy szövegben akarunk színes kiemeléseket végezni, egészen jól használhatók.

Érdekességként érdemes megemlíteni, hogy létezik néhány szabványosnak egyáltalán nem mondható 18, sőt, 48 tűs nyomtató is, ezek azonban áruk vagy megbízhatósági okok miatt nem terjedtek el a piacon. A paletta drágább felében található, ugyancsak ütő technológiát alkalmazó sor- és szalagnyomtatók pedig már inkább a számítógép felhasználók különleges igényeit szolgálják ki. Utóbbiak teljesítményét a percenként kinyomtatott sorok számában szokták megadni, ez akár az 1200-as értéket is elérheti!

Mivel egyre inkább háttérbe szorulnak csendesebb tintasugaras és nagyobb teljesítményű lézeres riválisaikkal szemben az általános irodai alkalmazások területén, sötétnek mondható a tűs mátrixnyomtatók helyzetének jövője a piacon. Elnyűhetetlenségük azonban minden próbát kiáll, úgyhogy a felhasználók a nagy volumenű nyomtatással járó, ugyanakkor a nyomtatás minőségével szemben az átlagosnál nagyobb követelményeket nem támasztó alkalmazásokban még sokáig használni fogják. Ilyen például a számlanyomtatás, ahol ráadásul több példányra van egyszerre szükségünk.

Tintasugaras nyomtatók

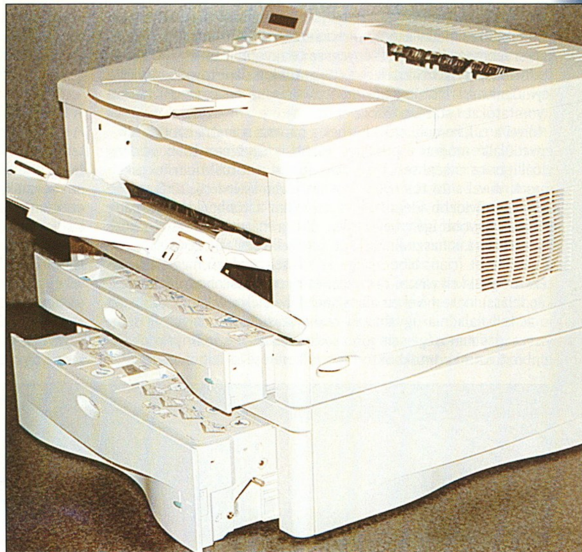
A tintasugaras nyomtatók most vannak leginkább a középpontban. A nagy gyártók szinte folyamatosan jelentik be egyre újabb és újabb termékeiket. Amint az a nevükből is kitűnik, a tintasugaras nyomtatók tintacseppecskékből álló sugár kilövésével alakítják ki a papíron a karaktereket és a rajzokat – vagyis olyan mátrixnyomtatók ezek, amelyeknél semmiféle fizikai érintkezés nem jön létre a nyomtatófej és a papír között. E technológiának hosszú időn keresztül a piac makacs ellenállásával kellett megküzdenie, kezdetben ugyanis komoly megbízhatósági problémák merültek fel a festék minőségével és a fejek automatikus tisztítórendszerével kapcsolatban. Az első típusokban folyamatos festéksugarat alkalmaztak, nyomtatáskor egy elektródákból és elektromágnesekből álló eltérítő rendszer segítségével a festéksugár egy részét a papírra spriccelték, a többi festéket pedig összegyűjtötték és visszavezették a rendszerbe.



Színes nyomtatásra jóval előnyösebb a tintasugaras nyomtatók használata, mint a tűs mátrixnyomtatóké. Elfogadható áron egészen jó nyomtatási minőséget nyújtanak, feltéve, hogy a gyártó által szállított speciális, fényezett papírt használjuk hozzájuk. Ma már művészi grafikák kinyomtatására is alkalmasak, a szublimációs elven működő hőnyomtatók fényképminőségű nyomtatását azonban nem közelítik meg...

Lézernyomtatók

A lézernyomtatók a fénymásolók világából jól ismert technológiára, az elektrofotográfiai eljárásra épülnek. A nyomtatás nem soronként, hanem laponként történik. Egy kép előállítása az alábbi lépésekből áll: egy fényelektromos vezető hengeren elkészítjük a kinyomtatandó lap képét (ehhez először a henger felületét negatív töltésekkel egyenletesen feltöltjük). A hengerfelület fényérzékeny anyagának (ez lehet például szelén) elektromos vezetőképessége fény hatására mintegy ezerszeresére nő, ezért feltöltés után a hengert sötét helyen kell tartani, nehogy a töltését elveszítse. Ezután szelektív megvilágításnak vetjük alá a hengert, amellyel azt érjük el, hogy a megvilágított részeken a felület elveszíti negatív töltését, és kialakul rajta a lap virtuális elektrosztatikus képe. A megvilágításra egyébként három különböző eljárást alkalmaznak a gyakorlatban. Miután a megvilágítás befejeződött, a henger érintkezésbe lép a finom szemcséjű gyanta-festék keverékkel, amely elektromosan szintén töltött, de ellenkező előjellel. A festék szemcséi hozzátapadnak a henger felületének ellentétes töltésű részeihez, s egyszeriben láthatóvá válik a kép. A következő lépésben ez a kép átkerül az előzőleg pozitív töltéssel feltöltött papírlapra. Ezután a festék rögzítése érdekében a papírlap két henger között halad át, amelyek közül az egyik 150 fokos hőmérsékletű, a másik pedig a prés szerepét tölti be. Eme „utókezelés" eredményeként a festékszemcsék megolvadnak és végérvényesen hozzátapadnak a papírhoz. Hátra van még az utolsó művelet, a henger megtisztítása a felhasználatlan szemcséktől egy erre a célra készült műanyag kaparószerszámmal, majd a maradványtöltés kisütő lámpával történő semlegesítése.



Hőnyomtatók

Érdekes módon a hőnyomtatók a nyomtatópalettának vagy a nagyon olcsó vagy az igen drága tartományába tartoznak, közepes árfekvésű hőnyomtatóval egészen ritkán találkozhatunk. A legegyszerűbb, s egyben a legrégibb hőnyomtatási eljárás nem használ sem festéket, sem szalagot, csupán a nyomtatófejbe épített fűtőellenállásokkal operál. A fej és a hőre érzékeny speciális papír közti fizikai érintkezés során alakulnak ki a karakterek. A nyomtatási minőség nem haladja meg a közepes szintet, mert a hőérzékeny papír nem elég stabil, fény hatására lassan tönkremegy. Ezért nem is igen használják ezt az eljárást, kivéve a pénztárgépeket vagy automatikus benzinkutakat.

Minőségi nyomatok előállítására jóval alkalmasabb a hőátvitelen alapuló eljárás. Itt is megtaláljuk a nyomtatófejbe épített fűtőellenállásokat, ezek azonban nem a papír megpörkölésével, hanem egy festék-viasz keverékből készült szalag felfűtésével rajzolják ki a kívánt karaktereket. A szelektíven alkalmazott fűtés a megfelelő helyeken olvasztja meg a viaszt, így a festék szabaddá válik és rátapad a papírra. Az olcsóbb típusok mozgó fejjel, míg a kimondottan drága berendezések több ezer ellenállásból álló rögzített fejjel rendelkeznek. A hőátviteli technológiával működő nyomtatókat elsősorban három- vagy négyszínnyomással alkalmazzák. A három-négy alapszínnek (cián, bíbor, sárga és esetenként a fekete) megfelelő rétegeket egymás után készíti el a nyomtatófej. A legjobb eredmény a négyszínnyomással érhető el, mivel a cián, bíbor és sárga színekből a fekete nem állítható elő tökéletesen.

Szublimációs nyomtatók

Ezeknél a nyomtatóknál a szublimációs jelzőt a hagyományos vegyészeti definíciónak megfelelő értelemben használjuk, vagyis arra utalunk vele, hogy e nyomtatókban valamilyen szilárd test az átmeneti folyékony halmazállapot kihagyásával alakul át légneművé. Az eljárásnál tehát csak speciális festék használható, ami alaposan megdrágítja a nyomtatást. A nyomtatópapírt egy polimerizált bevonat fedi, amikor pedig a fej felmelegíti a filmet, a két réteg közti kontaktusban a festék átrendeződik a papír irányába. Legfőbb előnye az eljárásnak, hogy az átrendeződési folyamat igen nagy pontossággal vezérelhető.

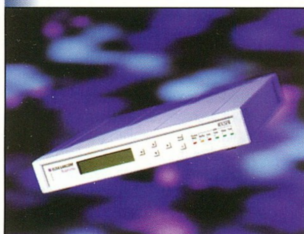
A papírra kerülő festék mennyisége a hőmérséklettől és a fűtés időtartamától függően változik. Ez teszi lehetővé az átrendeződés pontos vezérlését, és a raszterpontok kialakulásának teljes kiküszöbölését. A látható spektrum összes színe torzításmentesen adható vissza, ennélfogva az így készült nyomatok fénykép-minőségűek.

Sajnos ezek a nyomtató elég drágák, így nem tudom nyugodt szívvel ajánlani bárkinek. Hátrányuk a viszonylagos lassúság, illetve a ventilációs rendszernek köszönhető zaj. De ezeket az apróbb hibákat a gyártók folyamatosan kiküszöbölik és az „élet digitalizálódásával" egy időben egyre jobban kezdenek elterjedni a speciális fényképnyomtatók, ezeket egy digitális fényképezőgéppel közösen használva nyugodtan készíthetünk fényképeket, azokat szinte tökéletes minőségben ki is tudjuk nyomtatni.

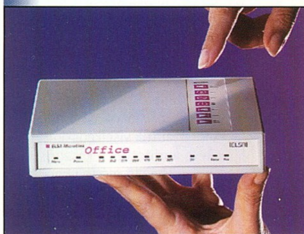
Nagyjából ezek azok a típusok, amelyeket egyáltalán érdemes volt megemlíteni, remélhetőleg nem hagytam ki semmi fontosat. Három típusra mindenképpen szeretnék visszatérni a későbbiekben, ezek a szublimációs nyomtatók, a tintasugaras nyomtatók és a lézernyomtatók.

V90 – az új modem-szabvány

Az 1998. év elejéig két nagy modemgyártó cég, a Rockwell és a U.S. Robotics k56flex, valamint x2 szabványai próbálták megszerezni az egyeduralmat a piacon; mondanom sem kell, hogy sikertelenül. A számítástechnika szereplői nem olyanok, akik csak úgy elfogadnák valamelyik cég szabványát... Persze egy nemzetközileg elfogadott szabvánnyal már mindenki hajlandó foglalkozni. Mivel 1998. februárjában az ITU (a nemzetközi szabványosítással foglalkozó szervezet) is elfogadta az új, V90-es szabványt, úgy tűnik, modemfronton is elcsitul a szabvány-háború.



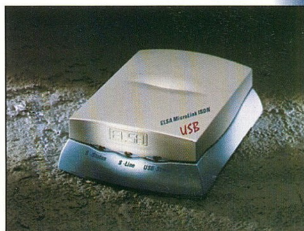
A digitálissá váló hálózatokkal egy időben a hálózaton elérhető maximális sebesség és a vonal jel/zaj viszonya egy aránylag kötött értéket vett fel. Ez azt jelenti, hogy a gyakorlati értékekkel számolva a felső határérték 34 822 bit/s lesz. Ez a maximum, amit kapcsolt vonalú hálózatokon el lehet érni. Tulajdonképpen még ma is ez a maximum, de mi van akkor, ha megkerüljük ezt, vagyis elvárjuk az Internet-szolgáltatónktól, hogy digitális vonalakkal rendelkezzen (ami legtöbbször már eleve így is van). Ha a szolgáltató digitális vonallal rendelkezik, nem kell külön digitalizálni a jeleket, illetve csak egyszer, ami még nem rontja a kommunikáció minőségét. A jel/zaj viszonyra vonatkozó határérték akkor válik igazzá, ha kétszer kell átalakítani a jelet: egyszer, amikor mi elküldjük, és egyszer, amikor a szolgáltató fogadja. A mai fejlettségi szinten a jelek egészen a végpontig (azaz hozzánk) már digitálisan utaznak. A digitális hálózatban a maximális sebesség 64 kbit/s (a telefonhálózatot alapvetően az emberi beszéd továbbítására építették ki, márpedig az emberi beszéd sávszélessége 4000 Hz. Ezt 8 biten kell ábrázolnunk, és kétszeresen kell mintavételeznünk ahhoz, hogy ne veszítsünk el semmilyen adatot. Tehát 2x4000x8=64 000, azaz 64 kbit/s.



Mindez egyirányú kapcsolat esetén érvényes, hiszen az előfizetőnél valószínűleg nem optikai kábelen jön be a telefonvonal. Persze ez nem nagy baj, hiszen nekünk elég, hogyha a szolgáltatótól felénk érkező adatok jönnek gyorsabban, mi úgyis kevés információt küldünk az Internet felé.

Tehát a V90 szabvány azt írja le, hogy az Internet felől érkező adatokat 56 kbit/s-os sebességgel kapjuk, az Internetre általunk feltöltött adatok pedig még mindig a megszokott 33.6 kbit/s-os sebességgel közlekednek.

Analóg modemmel ez a legnagyobb sebesség, amit elérhetünk. Ne is álmodjon senki többről, ennél nagyobb sebességet már csak ISDN segítségével érhetünk el, de ezt nem ajánlom senkinek otthonra. Persze lennének előnyei, ha otthon mindenkinek ISDN vonala lenne, de sokkal magasabb az előfizetési díj, és ráadásul az Internet-szolgáltatók is másképp' számláznak ISDN-nel rendelkező előfizetőiknek (általában csak az átvitt adatok mennyiségét kell megfizetni, méghozzá borsosan).



Még egy fontos dolog, amit meg kell jegyeznünk. Ha esetleg most akarunk előfizetni valamelyik Internet-szolgáltatónál, jobb, ha megkérdezzük tőlük, hogy milyen modemet vásároljunk. Ha a már régebben meglévő k56flex vagy x2 szabványoknak megfelelő modemeket használja a szolgáltató, hiába vásárolunk V90-et használó modemet, csak a V34 szerinti 33.6 kbit/s-os sebességgel tudunk majd kommunikálni a szolgáltatónkkal. A szabványok között nincs átjárhatóság, az x2-es eszköz csak x2-es eszközzel képes 56 kbit/s-os sebességgel kommunikálni. Ha már van valamilyen szabványnak megfelelő 56 k-s modemünk, és megfelelően működik, akkor valószínűleg a szolgáltatónk is ugyanazt a szabványt használja a modemjeiben, mint mi. Ebben az esetben várjuk meg, amíg a Internet-szolgáltató is bejelenti, hogy minden eszköze V90 kompatíbilis, és csak utána upgradeeljük a modemünket mi is.



CSOKI

CD-tartalom

E havi CD mellékletünk kissé Star Wars-, azon belül is Episode I-központúra sikeredett, de ez érthető is, hiszen már lassan a vízcsapból is az Episode I folyik, és az embernek ahhoz kell hatalmas akaraterő, nehogy megnézze a filmet a szeptemberi mozibemutató előtt... Bizonyára sokan örülnek a CD-n lévő dolgoknak, hiszen sok érdekes dolgot válogattunk össze Episode I-témakörben. Rengeteg kép, desktop theme, képernyővédő, winamp skin, betűkészlet, ikon, ICQ skin és egyéb Star Wars-érdekesség található a korongon. Természetesen Star Wars ide vagy oda, nem feledkezhetünk meg a többi mostanában megjelenő játékokról sem, hiszen megérkezett a régóta várt Drakan demója, többek között itt van minden idők legjobb autóverseny-sorozatának, a Need for Speednek az új része, a High Stakes, a legújabb hivatalos Forma–1 szimulátor, és az F–22 Lighting III, amely a szimulátorokban kissé járatlanabb játékosok nagy kedvence lehet. Jó szórakozást!

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg Windows 95 alá. Telepítéséhez futtassuk a CD-ről a CB32H405.EXE file-t, mely a Utility\Internet\Netscape könyvtárban található. Miután telepítettük a böngészőt, nyissuk meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a CD főkönyvtárában lévő olvassel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatunk.

CONFIRMED KILL

Eidos Interactive/online repülőgép-szimulátor

A Confirmed Kill egy második világháborús online játszható repülőgép-szimulátor az Eidos Interactive boszorkánykonyhájából. A játék legnagyobb előnye kétségkívül a grafikában keresendő, hiszen abban mérföldekkel lekörözi vetélytársait (WarBirds és társai). Mindennek persze megvan az ára, azaz a szép látvány a sebesség rovására mehet, de hát valamit valamiért... További hasznos információk szerezhetők be a www.confirmedkill.com webcímről.

OFFICIAL FORMULA 1 RACING

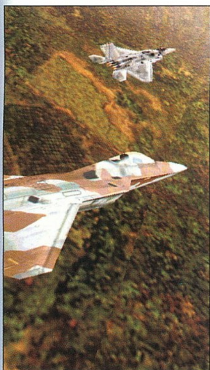
Eidos Interactive/Forma–1 szimulátor

Megérkezett a legfrissebb Forma–1-szimuláció demója, amelyet ezúttal az Eidos tálal elénk. A játékban a vándorló cirkusz '98-as adatai (pályák, autók, pilóták, statisztikák) szerepelnek, azaz jóformán megfelelnek az idei évnek is, hiszen most is többnyire Schumi és a finn világbajnok, Hakkinen párviadaláról szólnak a futamok. Itt a lehetőség, hogy beleszóljunk a küzdelembe, és magunk döntsük el a világbajnoki cím sorsát. A demóban a japán pályán próbálhatjuk ki vezetői képességeinket az összes autóval.

F–22 LIGHTING III

NovaLogic/repülőgép-szimulátor

A NovaLogic F–22-sorozatát vegyes érzelemmel fogadták a játékosok. Voltak, akiknek nem igazán tetszett, mondván, meg sem közelíti egy igazi repülőgép-szimulátor komplexitását, és voltak, akik örültek a játékoknak, mivel nem volt annyira bonyolult és nehéz, mint társaik. Mindenesetre a NovaLogic elkészítette a harmadik részt, amelynek megjelenésével együtt kiadták a játszható demót is. A grafikán nem sokat változtattak, csak helyenként kicsiszolták az igazán érdekes részeket. A legnagyobb újdonság az, hogy lehetőségünk nyílik nukleáris és vegyi fegyverek bevetésére is, amelyre eddig szimulátoroknál aligha volt példa.



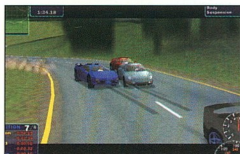
PATCHEK

- Civilization: Call to Power
- Fighter Squadron
- Half-Life
- Machines
- Malkari
- Midtown Madness
- Panzer Commander
- Powerslide
- Requiem: Avenging Angel
- Settlers III
- Sin
- Sportscar GT
- Starsiege Tribes
- Tankracer
- Warzone 2100

NEED FOR SPEED 4: HIGH STAKES

Electronic Arts/szimulátor

Az EA nem ül a babérjain, amelyeket a Need for Speed eddigi három részével kaszált be magának, jó szokásukhoz híven már el is készült a negyedik rész. Az új epizódnak sokkal szebb a grafikája, mint bármilyen eleddig megjelent autóversenynek, értendő ez főleg az éjszakai autózásra, ahol műszerfalunk is élethűen világít. Ám az igazi újdonság a játék fizikai modellezésében rejlik. Autóink végre károsodásokat szenvednek ütközéseik során, de nem úgy, hogy a textúrákon megjelenik egy-két sérülést jelző tényező, horpadás, megtört fényezés – az EA fejlesztőcsapata ennél jóval tovább ment. Ha például betörik az egyik lámpánk, a program kiszámolja a változásokat, és az új, megváltozott körülményeknek megfelelően fogja reflektorunk a fényt szórni!



BREAK NECK

HQ/arcade autóverseny

A Break Neck egy puritán kivitelezésű arcade autóverseny. Az iménti minősítő jelző magyarázata nem a grafikában keresendő, hiszen azzal nincsen semmi baj, ellenben az autók viselkedésének élethű modellezésére vajmi kevés figyelmet fordítottak a készítők. Autónk mellőz mindenféle realitást, rajzfilmekbe illő módon gyorsul és lassul (szinte azonnal), tehát jobb, ha már most szembenézünk a ténnyel, hogy nem szimulátorral van dolgunk. Óriási előnye a játéknak viszont, hogy gyengébb képességű PC-ken is igazi sebességérzetet nyújt!

DRAKAN

Psygnosis/3rd person akció

Megérkezett a várva várt Drakan demója! A programon jól látszik, hogy a Tomb Raider és társai babérjaira kíván törni, a játék ugyanis egy külső nézetes 3D akció, amelyben hősünket kisegíti egy óriási szárnyas őshüllő, azaz egy sárkány. Ez az, ami kiemeli a játékot a többi hasonló alkotás közül, hiszen egyedülállóan érdekes és izgalmas a felhők között egy sárkány hátán szárnyalni, leszállni vele a földre, majd vissza, mindeközben harcolunk az ellenfelekkel. Nagyon várjuk már a teljes verziót, reméljük, megéri a türelem...



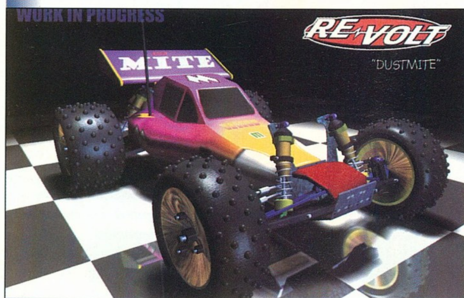
JÁTÉKDEMÓK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min. hardver	HD helyfoglalás
Break Neck	Akcio/Breakneck/breaknec.exe	Akció	P166, 32 MByte RAM	35 MByte
Dark Matter	Akcio/Darkmatter/Darkmatter.zip	Akció	P166, 32 MByte RAM	25 MByte
Drakan	Akcio/Drakan/DrakanDemo.exe	Akció	P200, 32 MByte RAM	70 MByte
The Phantom Menace	Akcio/Phantom Menace/Phantom.exe	Akció	P200, 32 MByte RAM	45 MByte
Episode I Racer	Akcio/Racer/Racerdemo.exe	Akció	P200, 32 MByte RAM	33 MByte
Re-volt	Akcio/Re-volt/revoltdemo.exe	Akció	P166, 32 MByte RAM	37 MByte
Fire and Darkness	Strat/Fire&Darkness/fdemo65.exe	Stratégia	P166, 32 MByte RAM	15 MByte
Hidden and Dangeorus	Strat/Hidden/Hidden.zip	Stratégia	P200, 32 MByte RAM	100 MByte
Submarine Titans	Strat/Submarine/avsttechdemo.exe	Stratégia	P166, 32 MByte RAM	80 MByte
Confirmed Kill	Szimul/Confirmed/ckdemo.exe	Szimulátor	P200, 32 MByte RAM	42 MByte
F-22 Lighting III	Szimul/F22/l3dsetup.exe	Szimulátor	P233, 32 MByte RAM	50 MByte
Need for Speed 4	Szimul/Nfs4/nfshighstakes.exe	Szimulátor	P233, 32 MByte RAM	30 MByte
Official Formula 1 Racing	Szimul/OfficialF1/Of1r_demo_gb.exe	Szimulátor	P266, 32 MByte RAM	20 MByte

RE-VOLT

Acclaim/autóverseny

Bizonyára sokunknak volt az álma fiatalabb korában egy távirányítós autó. A szerencsésebbek ki is próbálhatták, milyen jó móka halálra idegesíteni a családtagokat a nappaliban, a konyhában, vagy akár a kertben való fel-alá száguldoztatásával. Aki mindebből kimaradt, az most bepótolhatja ezen élmény hiányát az Acclaim készülődő autóversenyes játékával, amelyben éppen ilyen négykerekű járgányokkal száguldozhatunk. Természetesen minden méretarányos, így autónkhoz viszonyítva gigantikus világ tárul a szemünk elé. Versenyezhetünk az utcán, bent a lakásban, odakinn a ház körül, múzeumokban, szupermarketekben, és még ezernyi más helyen, ahova kicsiny autónk be tud férkőzni. A demót elnézve a játéknak fantasztikusan jó hangulata lesz, még arra is kell vigyáznunk, nehogy elkapjon minket egy arra kószáló kóbor kutya...



EXTRÁK

Star Wars Episode I

- Háttérképek
- Ikonok
- Winamp skinek
- ICQ skin
- Fontkészlet

DARK MATTER

Nanotainment/űrhajós akciójáték

A Dark Matter egy első ránézésre igen szépnek tűnő űrhajós akciójáték. A sztori szerint dúl az intergalaktikus háború, ahogy az már lenni szokott. Célunk mi más is lehetne, minthogy győztesen kerüljünk ki belőle...

FIRE AND DARKNESS

Singularity Software/real-time stratégia

Ahogy kijössz az eligazítóból, egy izzadságcsepp gördül végig az arcodon. A küldetésed egyértelmű, azonban korántsem könnyű: el kell pusztítanod a Nindaron lévő bázist. Amint belépsz az anyahajó parancsnoki hídjára, azon gondolkozol, miért itt vagy, és miért nem inkább fényévekkel odébb álmodozol a könnyű karrierről. Az anyahajó közben méltóságteljesen felszáll és a cél irányába indul, rengeteg hadi egységgel felszerelkezve az oldaladon. Az egységek csak a parancsaidra várnak... A Fire and Darkness egy futurisztikus 3D real-time stratégia, korunknak megfelelő grafikával és engine-nel. Hogy a játszhatóság és a hangulat mennyire lett eltalálva, az kiderül a demóból...

HIDDEN AND DANGEORUS

Take 2/real-time stratégia

Meglepő, hogy második világháborús témakörben real-time stratégia készül, nem pedig szokásos körökre osztott. Igaz ugyan, kicsit sántít is a besorolás, hiszen a Hidden and Dangeorusre lehet mondani azt is, hogy akció, azt is, hogy real-time stratégia, ám vannak benne olyan részek is, amikor a megfontolás szerepe a döntő, nem pedig a reakcióidő. A sztori 1941-ben kezdődik, és egy kis négyfős csapattal kell különböző küldetéseket végrehajtanunk – 3D környezetben, a szövetségesek oldalán. Bővebben a 22. oldalon olvashatsz róla!

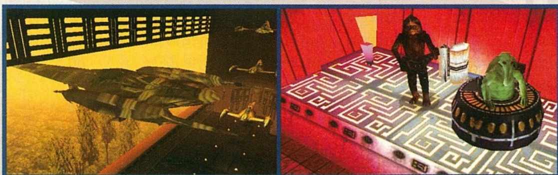


SUBMARINE TITANS

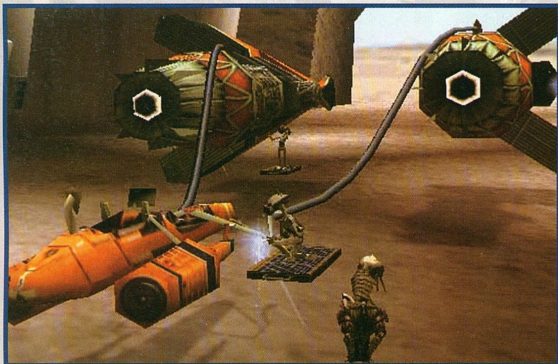
Megamedia/real-time stratégia

A Submarine Titans egy érdekes, víz alatt játszódó real-time stratégia, amely leginkább az X-COM második részére hasonlít. A real-time stratégiáktól megszokott módon erőforrásokat kell begyűjtenünk, amiket felhasználva mindenféle elmés dolgot kifejlesztve és kiépítve hatalomra kell törnünk a víz alatt. A dolog érdekessége abban rejlik, hogy a gépi ellenfelek intelligenciáját mi magunk állíthatjuk be, és ehhez a programtól minden lehetséges támogatást megkapunk. Lehetőségünk nyílik a játékhoz mellékelt makrónyelven parancsokat adni az AI-nak, ezernyi beállítást eszközölnünk, egyszóval egy szavunk nem lehet arra, hogy rossz a gép MI-je, mivel ezúttal mi magunk leszünk azok, akik megszabják a gép intelligenciáját!

Jogosan csodálkozhatnak azok, akik a CD-t végigböngészve nem találják az Episode I The Phantom Menace, illetve az Episode I Racer játszható demóit, a film két előzetes trailerérõl és az öt rövid TV-reklámról nem is beszélve. Az Internetről már hónapok óta letölthetők a movie-k, de elég méretesek, így ideális „áldozatai" lehetnének a PC ZED CD-mellékletét szerkesztőknek. A két játék demója pedig éppen a lapzártánk előtti héten jelent meg – miért nincs hát semmilyen „hivatalos" Star Wars-anyag sem a CD-n!?



Nos, a választ a LucasArts – finoman szólva is – furcsa és nehezen érthető marketing-politikája adja meg: a cég szigorúan megtiltotta a demók és a trailerek CD-mellékleten való felhasználását. Hiába küzdöttük át magunkat a bürokrácia összes tankcsapdáján, hiába hivatkoztunk exkluzív szerződésünkre az Episode I magyarországi információközlési jogairól – a válasz a kategorikus „nem" maradt... Hogy ettől függetlenül más magyar magazinok CD-mellékletén szerepeltek a trailerek, és valószínűleg szerepelni fognak a demók is? Igen. Valószínűleg nekünk is legalább a Phantom Menace teljes kalóz-videoCD-változatát kellett volna feltennünk a CD-re, hogy érdemben foglalkozzanak velünk a LucasArts szerzői jogainak betartása felett őrködő úriemberek – ettől függetlenül a tiltás az tiltás, még Magyarországon, 1999-ben is az. Ne keressétek tehát a demókat és a trailereket a CD-n... A LucasArts nem járt jól, hiszen kevesebb emberhez jutnak el a játékainak és a filmjeinek a reklámjai. Mi nem jártunk jól, hiszen le kellett hagynunk a CD-ről olyan dolgokat, amelyek biztosan sokakat érdekelnek. Ti sem jártatok jól, hiszen most tölthetitek le az Internetről a CD-ről lemaradt dolgokat – már akinek van rá lehetősége. Hogy akkor mégis mi értelme volt az egésznek, azt valószínűleg csak George Lucas tudja...☹



ZEDFAQ

avagy „mit tegyek, ha..."

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltörött?
A Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azért nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van az egész lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postaládába beleerőszakolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről ?
Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutató cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezen, van-e DirectX-ed installálva. Ha van rá lehetőséged, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de Nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-13-51), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online" tudjunk segíteni.

...még nem kaptam meg az előfizetett újságot, amikor az újságosnál már kapható?
Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek, illetve átadni terjesztésre, aztán a Posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – telefonálj (203-1351), és megoldjuk a problémát.

...a PC ZED régebbi számait szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók?
A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI., Bartók Béla út 152/C I. emelet 103.), de el tudjuk küldeni postán is, utánvéttel.

...azt szeretném, hogy az e-mailben küldött levelemre minél előbb reagáljanak?
Ha Zednek akarsz levelet írni, a zed@zed.hu címre írj, ha valamelyik szerzőnek, akkor a **<szerző neve>@zed.hu**-ra. Egyéb esetekben pedig a **pczed@zed.hu** cím az ajánlott, a subject sorban lehetőleg tedd egyértelművé, hogy miről szól a leveled (reklamáció, címváltozás stb.). Ha homepage-ünkön keresztül küldesz levelet, írd bele e-mail címedet is, hogy mindenféleképpen tudjunk válaszolni!

FORRÓ NYÁR – HŰSÍTŐ PC ZED!

AUGUSZTUSI ELŐZETES:

FÓKUSZBAN

Az Internet – információs szupersztráda, hackerek és hitech bűnözők gyűjtőhelye vagy az információ-forgalom és a média új generációja?

DUNGEON KEEPER 2

Gonosznak lenni jó! Minden idők legeredetibb játéka visszatér!

QUAKE 3: ARENA

Mit várhatunk az évszázad játékától?

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

A zseniális TA folytatása fantasy környezetben!

VÉGIGJÁTSZÁSOK

Tales of the Sword Coast, Might and Magic 7, Discworld Noir, Birth of the Federation...

HÍREK, ÚJDONSÁGOK, HARDVER-ROVAT, CHEATEK...

MINDEN HÓNAPBAN, A JÁTÉKOKRÓL KOMOLYAN!

132 OLDAL, VÁLTOZATLAN ÁR!